ドリームキャスト 完璧攻略シリーズ⑧

SOOO

PERFECT FILE

セガガガ パーフェクトファイル

編著　ファイティングスタジオ

Dreamcast

ドリームキャスト完璧攻略シリーズ⑧

SEGA PERFECT FILE

セガガガ パーフェクトファイル

編著 ファイティングスタジオ

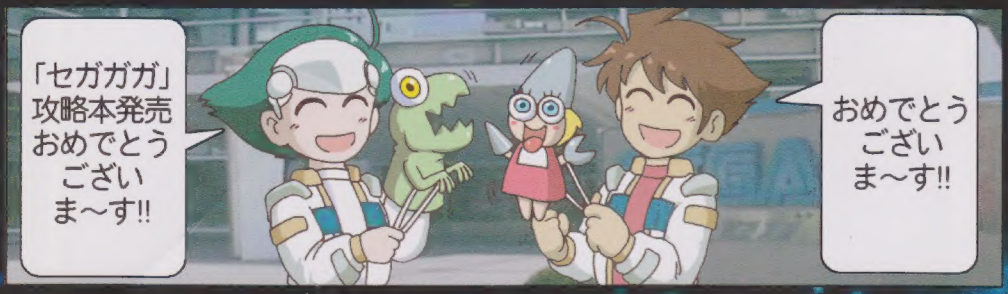
SEGA

PERFECT FILE

セガガガ パーフェクトファイル

祝!!セガガガ攻略本発売!!!

まんが　ソルゲール桜



セガガガ パーフェクトファイル

CONTENTS

セガガガ・マーチ 4
ストーリー紹介 6
SGGGへの招待状 7
2025年におけるゲーム業界 8

セガガガやろうぜ!! 9

セガガガスタッフルーム 10
ドグマ社スタッフルーム 13
第1話 SGGG始動! 14
第2話 開発開始!目指せ百万本! 22
第3話 第一の刺客!カオリン登場! 34
第4話 超次世代機を開発せよ! 40
第5話 失脚!クールの罠! 41
第6話 復活のセガガガ 42
第7話 いくぜ!業界制覇!～新たなるいい日旅立ち～ 44
第8話 決戦!ドグマ本社! 48
第9話 そして伝説へ… 50
コミックマーケット情報 54
とことんセガガガ攻略&データ一覧 56
スタッフ相関図 70

裏セガガガ!! 75

設定資料集 76

セガガガインタビュー
① 『セガガガ』を作った男たち 92
② 『セガガガ』営業興亡記 104
③ 『セガガガ』人気の影の立て役者 110

SGGG大辞典 114

激!! セガ史 131

セガ50年史、セガ名鑑 A to Z 132
SEGA 名(迷)キャラクター列伝 141
セガの現在、そして未来 142

編集後記 143

ゾルゲール哲の
まんがコーナー
祝!!セガガガ攻略本発売!!! 2

大河半実録まんが
セガガガへの道
作★画 ゾルゲール哲
第一回
宇宙からの使命!!!の巻 74
第二回
極秘の開発スタート!!の巻 91
第三回
弥生ちゃんの秘密!!の巻 103
第四回
アフレコ大作戦!!の巻 130

セガガガ・マーチ

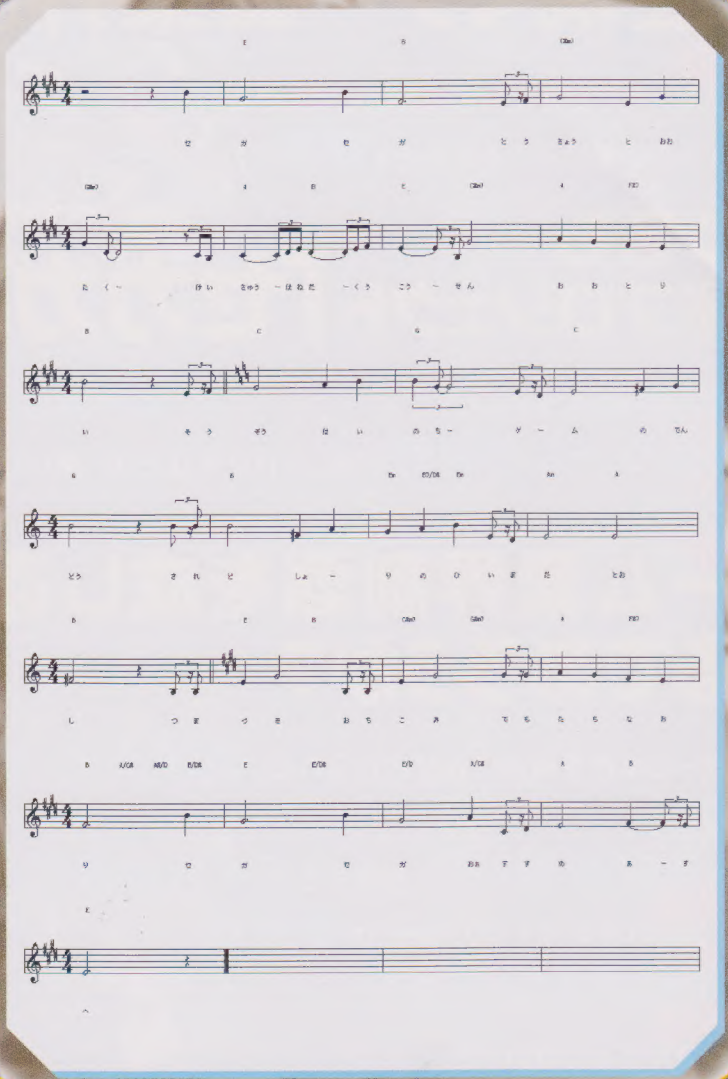
詞：岡野　哲
曲：金子　剛

1

セガ、セガ、東京都大田区
京急羽田空港線、大鳥居
創造は生命(いのち)　ゲームの殿堂
されど　勝利の日、いまだ遠し
つまづき、落ち込み、でも立ち直り
セガ、セガ、おお、進め明日へ

2

セガ、セガ、そばに多摩川
首都高、羽田口おりて、環八(かんぱち)へ
矢弾(やたま)尽き果て、友も去りて
されど　心意気、なお高し
喜び、励まし、今立ち上がり
セガ、セガ、おお、進め明日へ
セガ、セガ、おお、進め明日へ！


せ が せ が と う きょう と おお
た く ー ぼい きゅう ーぼね だ ーくう こう ー せん お お と り
い そ う ぞう ぼ い ぬ ち ー ゲ ー ム ぬ でん
と う さ れ ど しょ ー り ぬ ひ い ま だ と お
し つ ま ご ま お ち こ み で も な ら な お
り せ が せ が お お ず ず ゆ あ ー ず

時は近未来。
混迷続くゲーム業界。

その中にあって、いまだ制覇の野望を果たせぬ**セガ**は、
ついに１人の少年にその未来を託す**奇策**に打って出た！

その名も
極秘プロジェクト「セガガガ」。

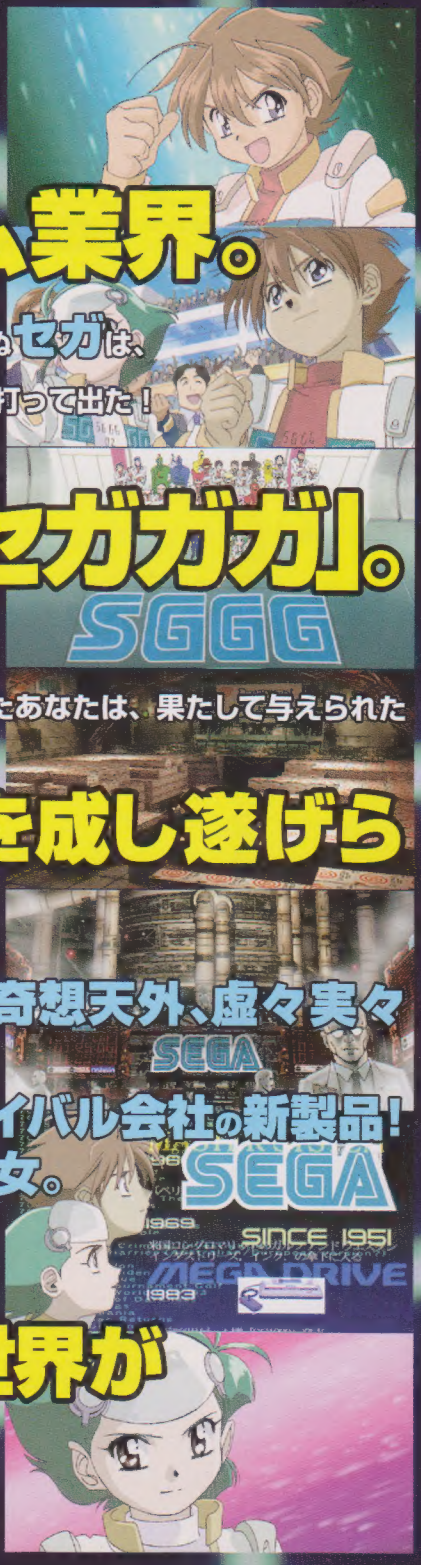
セガの全権を与えられ、
超ヒットゲームの開発を命じられたあなたは、果たして与えられた
3年の間に、

ゲーム業界制覇を成し遂げられるであろうか？

狂乱のゲーム業界を舞台に繰り広げられる、**奇想天外、虚々実々の物語。**
迫り来る**年末商戦！** 次々と出現する**ライバル会社の新製品！**
そして、選ばれたもう１人の謎めいた**美少女。**
彼女の目的とは何か！

今、誰も見たことのない、

大いなる冒険の世界が
幕を開ける。



極秘

岡山県立倉敷古城池高校　1年2組　瀬賀　太郎様

株式会社セガ　プロジェクトＳＧＧＧ代表
人交　昭二郎

特別通知

突然ですが、厳正なる抽選の結果、貴殿が弊社の極秘プロジェクト「ＳＧＧＧ」のメンバーとして、全世界87億人より選ばれましたので通知いたします。

つきましては以下の日時に、以下の場所まで出頭願います。

2025年　1月1日　午後1時
東京都大田区新羽田1-1-1　株式会社セガ　プロジェクトＳＧＧＧ・作戦会議室

※プロジェクトに関しての詳細は、その際に説明を致します。
※この件は極秘につき、一切他言無用にお願い致します。

以上

2025年における ゲーム業界

▲ドグマ本社

21世紀のゲーム産業については、突如出現した新興勢力**「ドグマ社」**を抜きにして語ることが出来ない。
2002年、まったく無名の開発会社として登場したドグマ社は、覆面に姿を隠した謎の経営者**「ドグマ社長」**の、カリスマ的気鋭手腕によって、またたく間にそれまでの業界勢力地図を塗り替えて行ったのだ。
彼の忠実な三人の部下、**「ドグマ三人衆」**は、それぞれが恐るべき能力を持った異能のクリエイターであり、彼らの力により、その勢いはさらに加速されていった。

▲ドグマ社長

▲ドグマ博士

2005年、**「ドグマ三人衆」**のひとり、**「ドグマ博士」**が、最初のドグマ社独自ハード**「ドグマ-1」**を開発。低価格、高性能、とどめにチップに練りこまれた特殊な香辛料の作用で、毎日遊びたくなって仕方なくなるという中毒性で、一気に業界シェア40％を奪うに至った。これにより多数のメーカーが、一気にドグマ社の軍門にくだることとなる。

続く2010年には、同じく三人衆のひとり**「人工生命E」**が彗星のように登場。
内容とまったく関係なくゲームをヒットさせるという、想像を絶するイメージ戦略を考案して、以来10数年にわたってカリスマゲームを連発。ユーザーの圧倒的支持を集めることに成功した。
2015年までに、実にゲーム産業の90％までが、ドグマ社によって占有されてしまったと言って過言ではない。

▲人工生命E

▲虹野カオリン

そして2020年には、最終兵器とも言うべき**「虹野カオリン」**が登場。
それまで業界では軽んじられていた**「萌え萌え路線」**を、世界規模のムーブメントとして定着させることに成功。自身が電脳アイドルである彼女の魅力も手伝って、独自ハード**「ドリームキャスト」**の死守と、堅実な経営で、なんとかシェア10％を堅持していたセガは、ついにシェア3％にまで追いこまれることとなった。

2025年現在、世界のゲーム産業はまさにドグマ社の独裁体制に呑まれようとしていた・・・。
ゲームに残された、最後の希望の光。それが極秘プロジェクト**「セガガガ」**なのである！

セガガガやろうぜ!!

攻略はここからだにょ

「やっとくやっとく」とか言っていつやるんですか!

おふざけな外見とはうらはらに、
手応え十分のゲーム内容、
膨大なデータ量。
真のエンディングを見るまでの
道のりは
決して楽なものではない。
ここではシェア100%の
クリアを目指すために必須
となる情報を伝授。
衝撃のエンディングを、
データコンプリートを、
ぜひ自らの手で目撃して欲しい!!

B研

[illegible]

B研部長

セガの成長を支えた伝説的な開発者で、究極のゲームを開発するためにエビ型メカから指示を出している。

月組リーダー

究極のゲームはＲＰＧだと考えている人で、３つに分かれたＢ研の中では比較的穏健派である。

花組リーダー

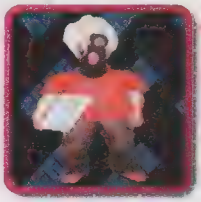
格闘ゲームにこだわりを持ち、究極のシステムを完成させようとしている。最近様子が変になっている。

星組リーダー

綺麗なグラフィックにこだわりを持つ花組のリーダーで、内容よりグラフィックの方を重要視している。

ラマン

ランニングマン。通称ラマンと呼ばれ、Ｂ研のネットワークを司っている。フラグマンは彼の兄である。



デブロ

元花組リーダーの部下で、Ａ研のディレクター鈴キとは親友。現在は秋葉原のオド電子で働いている。

C研

[illegible]

富豪層長

ゲームを企画し、予算やスケジュール管理を行なう富豪層の責任者。平民層の管理も同時に行なっている。

貧民層長

貧民層のデバッガーを監督している。小さい萌え程度なら黙認するほど、広い度量を持っている。

萌え老

貧民層のさらに下にある、最下層にいる謎の人物。萌えについてＣ研で一番の知識を持っている長老。

Cマン

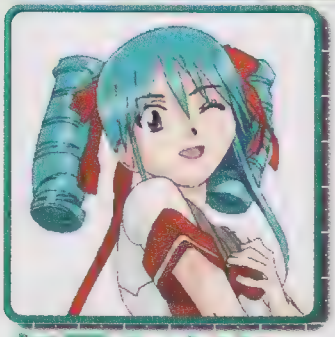
貧民層にいるデバッガーの少年で、いつか自分の企画でゲームを作る希望を持っている。Ｃ言語が得意。

ドグマ社スタッフルーム

セガのライバルであるドグマ社は、セガ以外のすべてのゲーム会社を強引な手段で乗っ取り、ゲーム業界を制圧しようとしている企業だ。その手段を問わない悪辣な活動は、ゲーム業界制圧間際までたどり着いている。

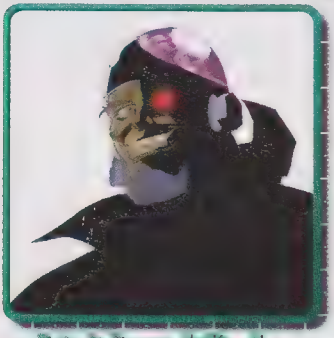
ドグマ社

ドグマ社の幹部を支える3人の幹部たちで、[illegible]の前に立ちふさがるライバル、第三の手による[illegible]ゲームが量産されている。



虹野カオリン

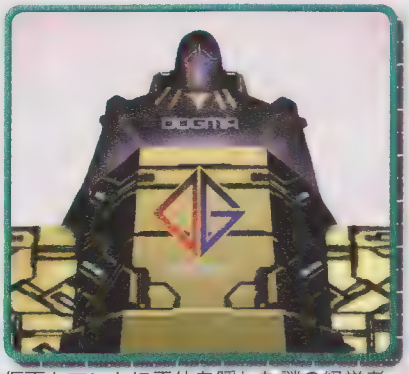
ドグマ三人衆の紅一点。おそるべき呪術の一種「萌え」を自在に操り、世の中のマニアたちを手玉にとる萌え萌えな女幹部である。



ドグマ博士

ドグマ社のハード開発を一手に引き受ける知将。体に悪そうなハードを次々と開発しては、ゲームマニアの健康を奪っている。

ドグマ社長



仮面とマントに正体を隠した謎の経営者。目から催眠光線を出して、クリエイターを自由に操る。特殊繊維のマントは銃弾をもはじき返す。

人工生命E

ゲーム開発のために合成された生命体。宣伝工作に長け、どんなゲームも一級品に見せる。ただし、ゲーム自体は面白くない。

第1話 SGGG始動!

プロジェクト「セガガガ」を任された瀬賀太郎は、セガガガオリジナルのソフトを開発する場所とスタッフを確保するため、20年間誰も入ったことのない研究室に入っていった。

ま ずは状況を確認しよう

会議室に入ったら、まず状況を確認しよう。現在の総予算額、シェア、おこづかい額を確認。繰り返しプレイする場合、初期のシェアなどが増えていることがある。そ

●スタート時のデータ●

はじめて	シェア：3%　予算：10000000円　おこづかい：20000円
クリアデータ（シェア100%未満）から開始	シェア：10%　予算：100000000円　おこづかい：100000円
クリアデータ（シェア100%）から開始	シェア：20%　予算：7000000000円　おこづかい：500000円

本 社売店で買い物をしよう

会議室を出たら、まず本社売店で装備を整えること。初期装備だけでは心許ないため、革ジャンかピコハンマーを購入しておきたい。ポリビタンEはスタッフから入手できるため、購入しなくてもOK。

◀アイテムは売ることが出来ないため、購入するときは買いすぎないように

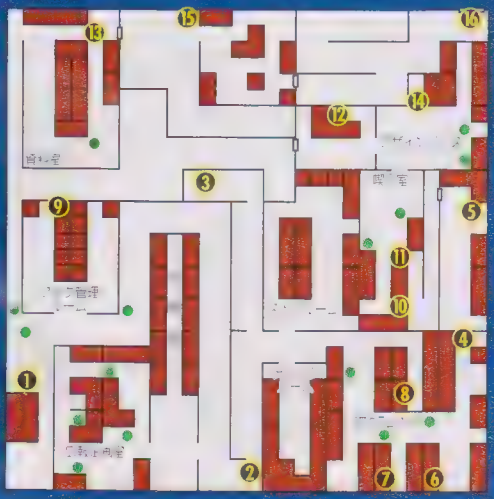
アイテム名	説明	価格
ウンケル	体力を回復する。スタッフに使用すると体力が50回復	3000
革ジャン	ただの革ジャン。防御力＋6	20000
ピコハンマー	ハリセンよりマシ。攻撃力＋6	10000
ポリビタンE	体力をちょっとだけ回復する。スタッフに使用すると体力が20回復	1000
ホモ・ルーデンス	使用すると夢が10だけ回復	1500
知能パン	スタッフに与えると才能が100回復	3000
回復のいずみ	研究室1つのスタッフ全員が、全能力50回復	30000

A 研を攻略せよ！

本社売店でアイテムを購入し終えたら、いよいよ研究室A研に乗り込む。一度出てしまうと、30日間の強制休憩なので、攻略するまで出ない覚悟で臨む。

◀ついに開かれるA研の扉。中はどんな状態になっているのだろうか？

A研　見取り図



1. プログラマンとの対話
2. 敵キャラとの戦闘
3. 講堂で「開発のいずみ」をくれる
4. プログラマ博士との戦闘
5. プログラムテープとの戦闘
6. コモンカードを入手
7. アンコモンカードを入手
8. 金のプログを育てる材料を
9. 羽田弥生とのイベント
10. 換気扇のスイッチ
11. デザインテープとの戦闘
12. 中間管理職との戦闘
13. デザイナーが在庫スターをもらう
14. プログの花園
15. A研研究所との戦闘

廊下

プログラマー
インフルエンザ
[illegible]

デザイナー
週一秋葉
[illegible]

仮眠室

プログラマー
ヌシ
[illegible]

広報企画室

デザイナー
ハッタリ
女性の携帯番号をくれることがある。平均的な能力をもち、[illegible]

デザイナー
ゲーム誌編集
女性の携帯番号をくれることがある。編集者[illegible]話をがんばるぞ

ストアルーム

プログラマー
機材管理
[illegible]

デバッグルーム

ディレクター
ゲーマー
[illegible]

資料室

ディレクター
中間管理職
[illegible]

プログラムブース

プログラマー
妖怪サボリ
[illegible]

プログラマー
月給泥棒
[illegible]

プログラマー
のりおくれ
[illegible]

デザインブース

デザイナー
なりそこない
[illegible]

デザイナー
マスターオブドット
[illegible]

デザイナー
ドット博士
[illegible]

デザイナー
プリンスオブドット
[illegible]

デザイナー
プリンセスオブドット
[illegible]

デザイナー
ドット妹
[illegible]

A研には、秋葉でしか売ってない物をくれるスタッフがいるぞ。

デザイナー
週一秋葉

ス タッフと出会ったら説得で！

移動中のことときどきスタッフと出会い説得することになる。相手に一定以上のダメージを与えると説得が成功で、戦闘にお[illegible]ってもらうことができる。

◀こちらの体力が0になったら、強制的に開発室から戻ることになる

ア イテムを使う

ステータス画面や説得時に使えるのは、体力が全回復できるアイテムだけなので序盤で体力がなくなりそうなときは、まめにアイテムで回復しよう。

◀説得に成功すれば、回復アイテムを入手することもある

必 要なら逃げ出そう

イベントで戦闘になるスタッフからは逃げることができないが、それ以外のスタッフからは逃げることができる。無謀な人材とは[illegible]らないほうがいい。

◀セリフをいろいろ聞きたいのなら、イベント戦闘で逃げ続けるのが吉

ハ ッタリを使え！

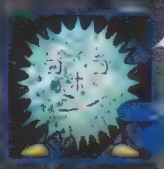
レベルが上がれば、[illegible]はハッタリを使えるようになる。このハッタリは夢を消費することでいうことができる魔法のようなもので、体力を回復したり、ダメージを与えたりと効果はいろいろだ。

◀ハッタリ技はレベルだけでなく、特定のイベントでも覚えることができる

ハッタリ	効果	条件
カラ元気	体力を少しだけ回復する	レベル3
熱い話	相手に2回分のダメージを与える	レベル7
寒い話	相手にダメージを与えると同時に、相手の攻撃力を低下させる	レベル13
衝撃的な意見	相手に大ダメージを与える	レベル21
UFO	スタッフを強制的に仲間にする。失敗することもある	レベル28
イス寝	体力を全回復する	レベル30
UFO800	スタッフを強制的に仲間にする。失敗率は低い	レベル45
処理オチ	相手をしばらく動けないようにする	デザインチーフを説得する
FIRE！FIRE！	相手に対して大ダメージを与える	しょうしゅんを説得する
STAGE4	相手に大ダメージを与える	木を説得する
萌え萌え	相手の防御力をしばらくの間0にする	C研のイベント
ハリネズミ	相手に小ダメージを与え、守備力と素早さがアップする	ソニックを説得する
16 t	16、160、1600いずれかのダメージを与え、ダメージ分おこづかいが増える	オバオバを説得する

ス タッフと交渉せよ

説得が終わったあとは、スタッフによっては交渉することができる。交渉は相手の質問に対して3択で答え、相手が好む答えだと好感度が増える。そして交渉時間が終わったときに好感度が一定値以上であれば、そのスタッフを雇えるのだ。



◀能力の高いスタッフほど説得に必要な好感度が高くなる

●交渉のポイント●

●スタッフの名前から好きな物を判断しよう
スタッフが好みそうな答えは、だいたい名前から予想可能。マニアな人には濃いネタが似合うのだ

●賃金アップは自動的に好感度アップ
どんなスタッフでも、賃金アップで好感度が増える。逆に賃金ダウンは、好感度が減少する

●残り時間を有効に使おう
答えによっては好感度が下がることもある。一定の値以上になったら時間切れを待とう

勧 誘して仲間に！

スタッフの中には説得後に、自分から仲間になりたがる者もいる。そのまま勧誘すれば交渉せずに仲間にできるため、交渉が難しい場合はこれで雇用しよう。

◀勧誘で仲間になったスタッフは、賃金が初期のままなので割高となる

U FOで連れ去れ！

「UFO」を使えば、スタッフを強制的に仲間にできるため、絶対に欲しいスタッフはこれで捕まえよう。ただし、お金やアイテムはもらえないぞ。

◀スタッフの中には「UFO」では連れ去れない者も存在するのだ

シェア100％を目指して❶ スタッフの種類について

ソフトを作るにはディレクター、デザイナー、プログラマーが最低1人ずつ必要だが、デザイナーとプログラマーは最大3人まで増やすことができる。これらの仕事内容は以下のとおり。

ディレクター▶ この人のアイデアを元にゲームは作られる。ネタが尽きたらお払い箱になる悲しい種族

デザイナー▶ ゲームのグラフィックなど、デザイン関係を担当し、主にゲームの見栄えに関係している

プログラマー▶ ゲームのプログラムを組む人たち。ゲームの操作性などは彼らの力量で良くも悪くもなる

フラグマンとの出会い

研究所に入ってすぐにフラグマンがいるので、話しかけてみよう。この研究所内での簡単な[illegible]を教えてくれるぞ。また他の人たちは、一度出ると[illegible]の強制[illegible]が発動するとや、Bボタン[illegible]ップに合わせ移動できることを教えてくれる。

◀最初に出会うフラグマンは、フラグについて説明してくれる。

初めての通せんぼ

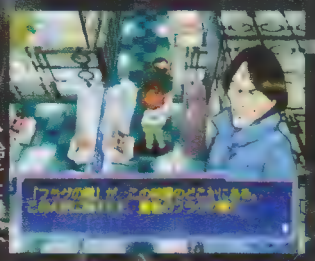
フラグ管理ルームでフラグの[illegible]したら、レベルを上げながら先に進む。途中で通せんぼをしているディレクターの鈴キは、話しかけると強制になるため、レベルを十分あげてから話しかける。説得できれば仲間に加わるぞ。

◀初めて仲間になるディレクター鈴キは、[illegible]な[illegible]スタッフだ。

あるプログラマーの話

鈴キを説得してさらに奥に進むと、プログラムルームに突きあたる。プログラムルームの奥にいるプログラマ岡も、とおせんぼをしており、話しかけると強制になるため、やはりレベルを上げてから話しかけよう。説得できれば、先に進めるようになる。奥にはプログラムテープがあって、話しかけると強制的にブラックアウトする。羽田弥生に助けられた後は、再びプログラマ岡に話しかけてみよう。

◀ストアルームでバッグルームで、オタクフを仲間にしておくと楽になる。

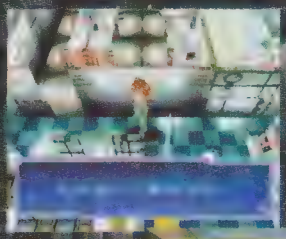


▶鈴キと違い、プログラマ岡は攻略が終わるまでプログラムサーバスにいるのだ。

廊下の奥にいる僕に話しかけてくれたら、
回復のいずみを差し上げます。でも2個までですよ

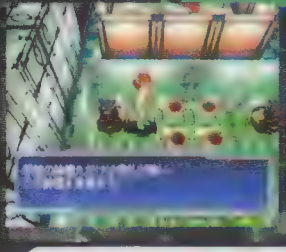
本社売店にて

プログラマ間から後のフラグについて聞いたら、今度はプログラムブースにある謎のフラグ機を探そう。機は[illegible]の上にあるドリームキャストの前であれば見つけられるぞ。見つけたらフラグウォーターを手に入れるために一度撤退して本社売店に向かうこと。30日の強制休暇が入るが、これは仕方がない。フラグウォーターを手にしたら再びAIに戻り、フラグ管理ルームでひとつだけ何も書いていない欄に種を植えよう。これで金のフラグを入手できる。



◀種を探している最中は、プログラムブースから出ないこと

▶種を見つけたら一度外に出て本社売店に向かえ



◀フラグ管理ルームの置いている鉢で、金のフラグを育てよう

プログラムチーフ

金のフラグを手に入れたら、プログラマ間と話をしよう。再び道を開けてくれるため、そのまま先に進んでプログラムチーフに話しかけよう。今度は[illegible]に戻り、[illegible]に戻る。そしてデザインブースに行くための扉が開かれるのだ。

◀プログラムチーフは機嫌なから、そこでは仲間にならない

火のある所の煙

先に進むと、デザインブースの[illegible]に戻る扉がある。この扉の奥では、羽田が生が煙で先に進めなくなっているため、換気扇のスイッチを入れて煙をはらってあげよう。[illegible]すると彼女はお礼として、携帯電話をプレゼントしてくれるぞ。

◀手に入れた携帯電話はイベントでいろいろと使用される

デザインチーフ

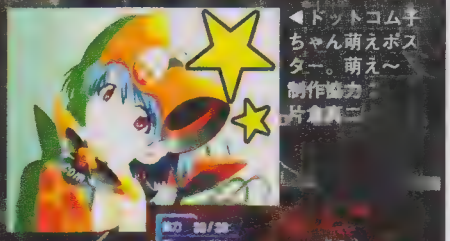
[illegible]室の奥はデザインブースになっており、その左側にはデザインチーフの部屋がある。デザインチーフに話しかけると説得になるが、最初に「処理オチ」かまわれて一方的に攻撃を受けるため、体力は完全回復させてから話しかけること。そのあとは羽田[illegible]と共に戦うことはできるが、彼女は滅法強いので簡単に説得できる。デザインチーフを説得すれば、奥に進むための扉が開かれて先に行くことができる。

◀羽田恭生は銃やらマシンガンで相手を説得（？）する。

▶説得後に使える「処理オチ」は、とても強力なハッタリだ。

デザイナーからのプレゼント

デザインブースから更に奥に進むと、今度は資料室にぶつかる。資料室では中間管理職が通路を封鎖しているが、話しかけても説得にならず、萌えポスターを欲しがる。そのため一度デザインブースに戻って、萌えポスターを描いているマスターオブドッ[illegible]に話しかけて、ポスターをもらう必要がある。ポスターをもらったら再び中間管理職に話しかけて、奥へ進むための道を開いてもらおう。



◀ドットコム子ちゃん萌えポスター。萌え～ 制作協力：片倉真二

▶中間管理職からくれるアイテムは、ソフト開発時に役立つぞ。

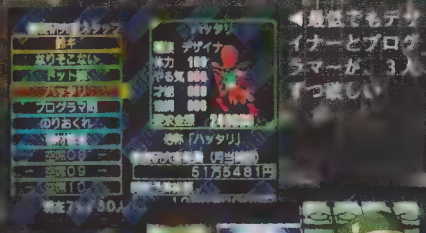
最後の仕掛け

資料室の奥に進むと、フラグの花園と呼ばれる最後の難関にたどり着く。ここは、同じ場所を踏まないようにして25マス分進む必要がある。どのように進めばよいか分からない人は、右図を参照のこと。

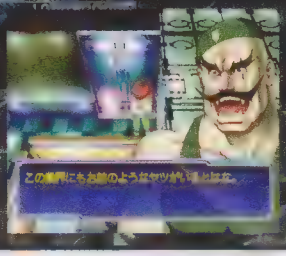
			8	9	10	11
➡	1	6	7		13	12
	2	5			14	
	3	4	17	16	15	
		19	18		24	25
		20	21	22	23	

A研部長

フラグの花園を越えると、いよいよ最後の扉の前にたどり着く。ここに入るとA研攻略が終了するため、スタッフをまだ集めていないなら、戻って集めておくこと。中に入ると、A研部長の説得になる。「処理オチ」で動けなくしてから、説得を繰り返せば簡単に説得できる。ホ[illegible]ルーデンスで夢を回復しながら進めるのが[illegible]。A研部長を説得すればA研攻略が終了して自動的に外に出られる。



◀最低でもデザイナーとプログラマーが、3人ずつ欲しい



▶A研部長を説得すれば、A研でソフトが作れるようになるぞ

シェア100％を目指して❷　A研攻略指針

●A研ではアイテムを集めよう

A研の特徴はなんといっても、入手できるアイテムが豊富なことである。通常はスタッフがくれるアイテムはポリビタンEかホモ・ルーデンスのどちらかだが、このA研ではスタッフのやる気を回復する食事券、美少女フィギュア、女性の携帯番号や、才能を回復する知能パン、協調を回復する友愛のしずく、協調の上限を増やす熱愛のエキスを入手できる。これらがあればゲームの開発はかなり楽になるため、これらのアイテムが各20個になるまで集められれば完璧。アイテム集めがそのままおこづかい稼ぎ兼経費節約となり、しかも経験値稼ぎにまでなるぞ。またスタッフは、物語後半に出現するほうが優秀なので、ここでは無理に人員を確保しなくてもよい。

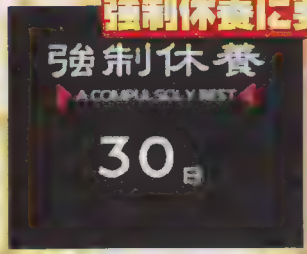
おすすめスタッフ編成

【ディレクター】
鈴キ

【デザイナー】
ハッタリ　なりそこない
ドット博士

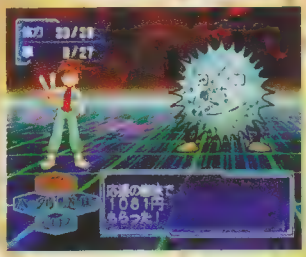
【プログラマー】
のりおくれ　プログラマ向
機材管理

強制休養に要注意！



◀外に出ると30日間の強制休養なので、スタッフは攻略中に集めること

▶中間管理職がくれるアイテムは買うと高いため、積極的に収集しよう



◀いろいろと買う物が多くあるため、おこづかいは50万まで貯めておきたい

第2話 開発開始！目指せ百万本！

無事にA研を攻略した瀬賀太郎は、仲間と共にセガガオリジナルのゲーム開発に取りかかれるようになった。さらにB研にも入れるようになり、セガガは徐々に軌道に乗り始めていた。

ゲームを開発しよう

攻略が終わった開発室では、スタッフを配置することでゲーム開発が行なえる。配置しなければダンジョンが[illegible]なので、スタッフを集めることもできる。

◀一度入ると30日の強制休養があるのはどの開発室も同じ。要注意だ

開発チームを編成する

仲間たちはスタッフは基礎開発室にいる。彼らをA研の研究室に移して[illegible]ゲームを作ることになる。ゲームを開発するには、ディレクター、デザイナー、プログラマーが最低ひとりずつ必要で、デザイナーとプログラマーは最大3人まで出やせる。人数の多いほうが開発能力が高くなるが、最大人数でチーム編成すると有効。

◀開発室にいるスタッフには、毎月賃金を支払う必要がある

▶基礎開発室のスタッフは賃金の3分の2がカットされる（他）

スタッフの能力について

スタッフはゲーム開発に関係する4つの能力と、やる気回復用のアイテムをもらったときに関係する性格、そして毎月支払う賃金というデータを持っている。そのうちはゲーム開発にはあまり関係ない能力値は開発が進むにつれて減少するが、アイテムで回復させることができる。

体力	スタッフの体力。数値が低くなると黒ずんでいき、0になると欠員となる
やる気	開発に対する熱意。期待値に関係している。やる気が低いと横になってさぼるようになる
才能	スタッフの潜在能力。開発効率に関係していて、低いと開発が遅くなる
協調	スタッフの協調性。この数値が低くなるとケンカイベントが発生しやすくなる
要求金額	スタッフに毎月支払う基本賃金。交渉によって上下する
性格	カリスマ、マニア、協調の3種類。やる気回復系のアイテムに関係する

開発室へ行こう

基礎開発室からA研にスタッフを移動したら、平賀太郎もA研に移動させよう。A研に入ると時間が流れ出して、ゲームの開発が進むようになるのだ。

開発状況	ゲームの完成率。これが100％になるとマスターアップとなる
期待値	ゲームの期待値。これが高いほどゲームが売れる。最大で999％まであげられる
設備	開発室の設備状況。これが高いほどゲームの開発がスムーズに進むようになる

まずは開発状況の確認

最初は状況を選んで、開発室の現状を把握しておくとよい。特に最初の頃は賃金の支払いに注意して、ゲームの開発が終わる前に資金がきれないようによく見ておくこと。また、やる気や才能の具合もチェックし、アイテムを使ってこまめにスタッフを回復させるようにしよう。

全やる気	スタッフのやる気の合計。これが高いとゲームの開発状況が早く進む
全才能	スタッフの才能の合計。これが高いほどゲームの期待値が上昇していく
部署月当賃金	現在見ている開発室にかかっている月ごとの費用の総額を示している
全体月当賃金	基礎開発室を含む、全ての開発室にかかる月ごとの総額を示している
総予算額	プレイヤーの所持している総予算額。これが0になると、ゲームオーバー

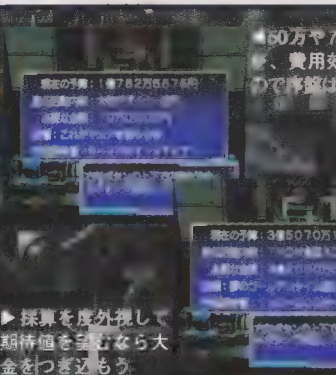
設備投資から始めよう

開発室に入ったら、まず設備投資から始めよう。設備は最大で180％にできるため、できるだけ高めておく。予算はかかるが開発状況が早く進み、早くゲームが発売できるようになるぞ。設備状況が低いとつぎに下がるため、こまめに投資すること。

◀設備はイベントで増えた場合、180％を超えることもあるぞ

宣伝広報で期待値をアップ

宣伝広報は賃金でゲームの期待値を上げることができる方法で、下は0円から上は3億以上まで賃金の幅が広い。もちろん高いほうが効果的だが、宣伝費がゲーム売り上げを上回っては意味がないため、予算を考え宣伝費のほうがよいだろう。各ゲームにつき1ケ月に1回しか行なえないため、売上増加の為のに必ず宣伝はしておこう。



◀50万や70万の宣伝費、費用効率が高いので序盤はこれを

▶採算を度外視して期待値を望むなら大金をつぎ込もう

時間をかけて開発状況を進めよう

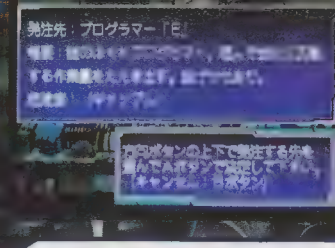
開発状況は瀬賀太郎が開発室にいれば、日数と共に上がっていく。開発室にスタッフがいても瀬賀太郎が監督していないと、何日すぎても開発状況は増えないから、注意しよう。Yボタンを押しっぱなしにすれば、日数の経過を早めることが可能。ただし慣れないうちは通常にほうが無難。

●開発状況●

0%	開発を始めたばかりの状況。この状態ならディレクターを交換しても問題はない
20%	ディレクターにゲームの出来を聞くことが出来る。また企画の変更も提案できる
40%	アルファ版が完成する。また、しばらくするとゲーム雑誌の記者がやって来る
75%	ベータ版が完成する。以降いつでも発売できるが、100%時に比べると期待値は低い
100%	ゲームがマスターアップする。すぐに発売せずに、もう少しこだわることもできる

外注することもできるぞ

ドグマ社幹部との対決など、開発状況を急いで増やさないといけない場合、秋葉原で販売している外注回数券を使うことで外注に手伝ってもらい、開発状況を高めることができる。信頼度や期間、開発状況の増加量によって金額は違うぞ。



◀大手は信頼できるがお金がかかり、個人は安いが信頼できない

企画の変更でグレードアップ

ゲームの出来を聞いたときに「もっとがんばろうよ」を選ぶと、より予算がかかる企画を考えてくる。了承すれば企画がグレードアップする。費用が増えたり開発状況が下がったりするが、多くの場合は現在より期待できるソフトが仕上がる。

◀企画のグレードアップにも、スタッフによって限界があるぞ。

ベータ版ができれば発売可能

ベータ版が完成すると、発売を選ぶことで開発状況が100%になるまえでも発売することができる。もちろん100%のほうが売れ行きがよいのだが、限定した発売日を守るために発売するなど、完成するまで待てないときに利用しよう。

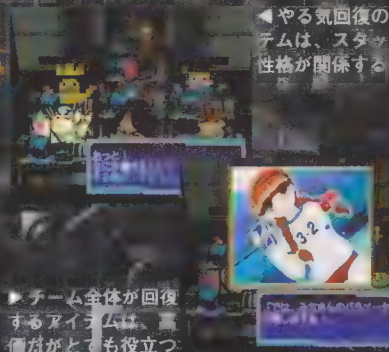
◀完成度より、発売日を守るほうが売上げが伸びることもある。

スタッフの状態に注意せよ

ゲームを作っているスタッフの能力は時間と共にだんだんと低下していく。基本的に、体力とやる気は1日に1ポイント、才能は2日に1ポイント、協調は3日で1ポイント減少し、一定以上低下するとスタッフに異常マークが表示される。

アイテムで能力を回復しよう

低下した能力は、アイテムを与えることで回復することができる。それぞれの能力に対応した個人向けの回復アイテムと、全能力を回復する全体向けの回復アイテムの2種類があるので、状況によって使い分けるとよいだろう。なお、温泉宿泊券とハワイ旅行は、スランプや病気から回復させる効果を持っている。



◀やる気回復のアイテムは、スタッフの性格が関係する

▶チーム全体が回復するアイテムは、高価だがとても役立つ

スタッフに指示を出せ

スタッフに指示を出すことで、特定の能力値を犠牲にして、別の能力値を回復することもできる。ただし、もえもえのみ特別で、開発状況のカリスマを3ポイント使用して効果がランダムに決定される。決定はルーレット方式で目押しが可能。

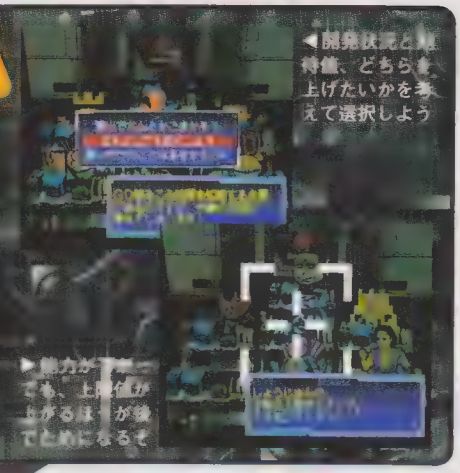
ギンギン行こうぜ	スタッフのやる気と才能が上がり、体力が下がる。またしばらくの間、体力の低下が増える
体を大事に	スタッフの体力が上がり、やる気と才能が下がる。またしばらくの間、体力とやる気が回復する。
勉強しなさい	スタッフの才能が大きく上がり、やる気が下がる
仲良くしろ	スタッフの協調が大きく上がり、やる気と才能が下がる
もっと働け	スタッフのやる気が大きく上がり、協調が下がる

もえもえ効果

ダレカガパワーアップ	スタッフひとりのすべての能力の上限が5上がる
ダレカガパワーダウン	スタッフひとりのすべての能力の上限が5下がる
スペシャルチャクラ	スタッフ全員がチャクラ覚醒する
カンセイ！	開発状況が100％になる
バグ　大ハッセイ	3日が経過し、開発状況と設備が20下がる
ダレカガカイフク	スタッフひとりの能力が完全回復する
全員トウボウ	ディレクター以外のスタッフが全員逃亡していなくなる
ダレカガダメニナル	スタッフひとりのすべての能力が10になる
ウチュウジン	時間が60日だけ戻る
宝クジ当タル	おこづかいが10万円増える
ハズレ	何も起こらない

イ ベントにはきちんと対応する

ゲームの開発が進むと、さまざまなイベントが発生する。イベントには自動的に解決されるものと、選択肢の数によって決定されるものの種類あり、特に判断が必要なイベントは、間違えると悪影響が出るので注意が必要。イベントに関する詳しい説明はP66でしているため内容に関してはそちらを参照し、欲しいプラスとマイナスのある結果の場合は、現在必要としている結果で選ぶこと。



◀開発状況と期待値、どちらを上げたいかを考えて選択しよう

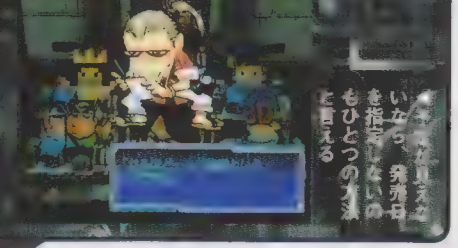
▶能力が高くても、上昇値が上がるほうが後でためになるぞ

発 売日は市場の動きと予想日で決めよ

開発状況が45%前後になるとゲーム雑誌の取材が来て発売日を聞かれる。ここで発売日を指定した場合、その日にゲームを発売すると、通常よりも売上げを上げることができる。しかし、予想した発売日を大きくずれて発売した場合、売上げに悪影響が出る。決定は慎重に行うこと。アルファ版が完成したら、状況で現実的な発売日をこまめに確認して対応しよう。

●市場の動き●

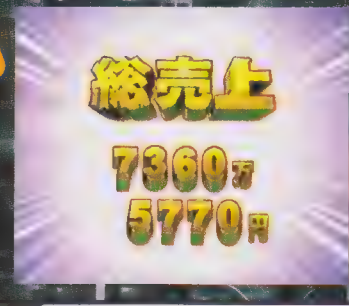
1月	どん底	5月	普通	9月	どん底
2月	低調	6月	低調	10月	低調
3月	普通	7月	好調	11月	普通
4月	好調	8月	絶好調	12月	絶好調



◀ゲームが出来上がったら、発売日を指定しないのもひとつの方法と言える

売 上げ本数でボーナスが出るぞ

ゲームが完成して発売すると、さらに売上結果が発表される。売上が10万本を超えると、特別報奨金として1万円のおこづかいをもらえる。以降のおこづかいは30万本以上で3万、50万本以上で5万、100万本以上で10万円となる。



◀売上金額はそのまま資本に加わり、次のゲーム開発に使われるぞ

ク　ラスチェンジは状況をよく考えてから

ディレクターになれるスタッフは2回開発をするとクラスチェンジしてくる。しかしその分スタッフが減るから、十分な人材が揃ってからチェンジは推奨する。

◀3回目以降は、ゲーム開発が終わるごとに選択肢が出現するぞ

シェア100％を目指して③　ソフトが1本完成するまで

では、実際にA研を使ってゲーム開発をしてみよう。A研で仲間にしたスタッフは基礎研究室にいるため、最初は基礎研究室に向かい、スタッフの配置する。スタッフはディレクター鈴キを中心にデザイナー3人、プログラマー3人の7人チームで、これにより開発をスムーズに進行させることができるぞ。

●まずは下準備

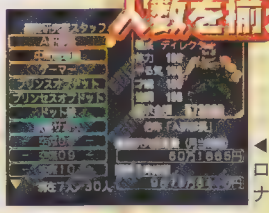
スタッフの配置が終了したら、基礎研究室を出てA研に向かおう。A研に入ったら、最初は設備投資と宣伝を行なうこと。設備投資をできるだけ行ない、開発期間が短くなるようにする。短期間でゲームを開発するため、費用が高めの宣伝がおすすめだ。

●アルファ版の完成

アルファ版が完成したらゲーム誌の取材が来るため、発売日を決定する。市場の景気がよいほうがゲームが売れるため、好調の4月以内の発売を目指そう。予想日より5日ぐらい余裕を見て発売日を決定すれは、問題なく発売日に発売できるはずだ。

●ベータ版の完成から発売まで

ベータ版が完成したらいつでも発売できるため、最悪完成しなくても発売予定日には発売できるようになるぞ。もっとも、発売予定日から数日のズレならあまり問題ないが。また、月が変わったら再び宣伝をして期待値をさらに高めておこう。マスターアップしてもすぐには発売せず、発売予定日に発売することで売上げを増加させよう。これで販売本数は10万本を越えるはずだぞ。

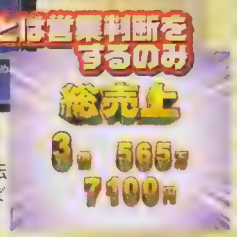


◀A研できちんとプログラマーとデザイナーを確保しよう

◀開発が長期になるなら安い宣伝、短期間なら高い宣伝のほうが効率的である

◀ここで企画を変更すると開発期間が延びるため、あまりおすすめはできない

◀月が変わったらすぐに宣伝をする。これで期待値が増加する



▶どんなゲームも宣伝と景気で売上げを伸ばすことができるぞ

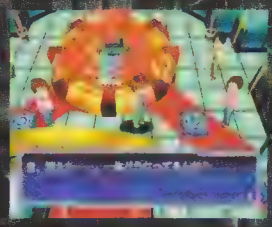
B 研を攻略しよう

A研だけでゲーム開発を続けることもできるが、それではシェアを回復することが難しいため、もうひとつの開発室を攻略する必要がある。中にいるスタッフはA研よりも[illegible]な人たちが多いため、ゲーム開発もかなりスムーズにできるぞ。

◀開発室が2つになれば、2本のゲームを同時に開発できるぞ

エ ビ広場

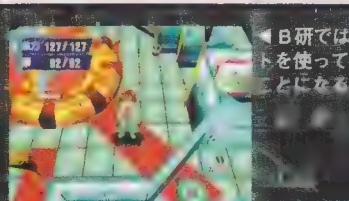
B研に入ってまっすぐ進むと、エビ広場に出る。ここでは、エビのお告げを聞くためにスタッフが集まっているため、お告げの[illegible]を聞いてみよう。



◀話しかけられた人はいなくなるため、話しかけてない人をすぐわか[illegible]

ラ マンとの出会い

エビ広場にいるすべてのスタッフに話しかけると、全身が青いスーツで覆われている人物から話しかけられるため、その人について行こう。彼の名はラマン。夜、B研での[illegible]太郎の行動をいろいろと教えてくれるぞ。ラマンの話を聞いたら、まずは月組リーダーに会いに行く。月組リーダーと会話の[illegible]中にエ[illegible]ンシーが入るため、これを解決して信頼を得よう。



◀B研では転送ポートを使って移動することになる

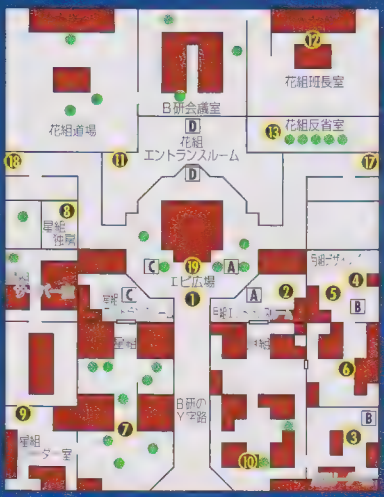
▶月組リーダーと会話して、B研部長に会うための手[illegible]けを[illegible]よう。

デ ザインブースでの説得

月組デザインブースに行った[illegible]解決するまで戻れないため注意。ここでは[illegible]ます。メカマニアとメカマニアMkⅡに話しかけて説得する。するとメカ王が登場するため、[illegible]に話しかけて説得すればデザインブースが解放されることになる。

◀メカ王はUFOで取れないため、説得しないと仲間にできないぞ

B研　見取り図



1. スタッフ全員との戦闘
2. ラマンとの会話
3. 月組リーダーとの会話
4. メカマニアとの戦闘
5. メカマニアMk 2との戦闘
6. メカ王との戦闘
7. 半強制的に進行される
8. 転送ポート前
9. 月組リーダーとの戦闘
10. ラマンのモバイルが鳴る場所
11. 連続戦闘イベント
12. 星組リーダーとの戦闘
13. スタッフとの会話
14. スタッフとの会話イベント
15. デブロがいる星組の入り口
16. デブロとの戦闘
17. しょうじゅんとの戦闘、推奨レベル60以上
18. 木との戦闘。推奨レベル60以上
19. エビとの戦闘

廊　下

デザイナー
ホンコンA型
病原菌のくせにシューティングゲームが好きという、変わり種である

デザイナー
月給大泥棒
不健康な生活をしているためか、変わった答えを好む。あまり働かないらしい

プログラマー
週二秋葉
業界のサングラスは基本だと思っている、けっこう周囲に流されるタイプ

プログラマー
秋葉王
得意技は逆ギレ。やる気は高いが協調性に欠けるため、友だちが少ない

月　組

ディレクター
裸の王様
5本もゲームを開発することができるため、結構長く活躍するスタッフである

デザイナー
リテーク
才能は高いが体力が低いため、こまめに回復しないとすぐ病欠してしまう

プログラマー
てつやつづき
能力は高いが体力が極端に低い。体力回復はこまめにする必要がある

星組サーバー室

プログラマー
風呂ギライ
プログラマーとしてはバランスはよいが協調性が低く、周囲に迷惑をかけやすい

星　組

ディレクター
マネマネ
体力が低めなので、黒くなったらすぐにアイテムで回復する必要がある

デザイナー
マイナス思考
協調性が低い以外は、問題のない優秀なスタッフ。ケンカの発生に注意しよう

月組デザインブース

デザイナー
メカマニア
協調は低めだが問題になるほどの程度、当然メカチャクな会話を好む

デザイナー
メカマニアMk 2
メカの中では一番才能がある反面、やる気が低め。やる気の高い人と組ませよう

デザイナー
メカ王
ディレクターになる素質を持つ。体力が高く、能力もバランスがよい

花組道場

ディレクター
基本マッチョ
マッチョ6人兄弟の長男で唯一のディレクター。悲しい過去を持つという

花組エントランスルーム＋道場

デザイナー
赤マッチョ
6人兄弟の末っ子。刺繍された胴着が変わっているが、少しウガママ

デザイナー
黄マッチョ
6人兄弟の四男。武器を持つヤツには、立ち向かうのが男だと思っている

デザイナー
桃マッチョ
6人兄弟の五男。力や技よりもスピードのほうが重要だと考えている

プログラマー
青マッチョ
6人兄弟の次男。ゲームはバランスが重要だと考えているクールなマッチョ

プログラマー
緑マッチョ
6人兄弟の二男。筋力トレーニングは腕立て伏せが効果的だと考えている

星組で捕まる

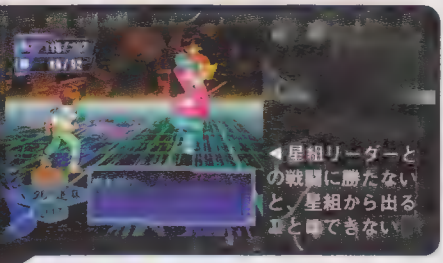
[illegible]

◀星組に行くと、いきなり捕らえられてしまうのだ。

▶ここでは月組で見たことのある人が捕まっている。本当に別人？

星組リーダーを説得

星組ルーム一覧に入ると、星組リーダーに見つかり説得することになる。説得すると無事に話を聞いてもらえ、協力してもらえることになる。



◀星組リーダーとの戦闘に勝たないと、星組から出ることができない。

スパイ容疑

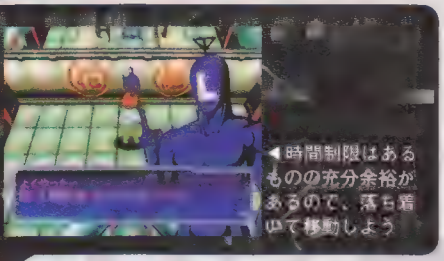
星組リーダーの協力を得ることで、月組リーダーに報告している最中に、ゲームエマージェンシーが入り、星組の企画が流れて月組で中止されるという事件が発生する。[illegible]太郎はスパイの疑惑をかけられて月組から出られなくなってしまう。ラマンは花組の仕業だと考えており、[illegible]が花組に侵入するのを協力してくれる。

◀スパイ容疑をかけられるが、ラマンが助けてくれる。

▶ラマンのモバイルは、ドリキャスの部分を探せば見つかる。

花組侵入

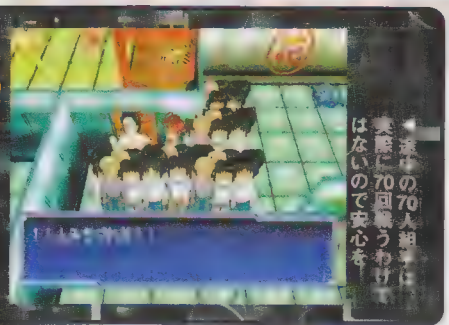
モバイルを通してラマンに誘いかけると、エピソードが始まり周囲が暗くなる。ラマンが先導してくれるから、[illegible]で[illegible]無事に花組に侵入できる。



◀時間制限はあるものの充分余裕があるので、落ち着いて移動しよう。

花 組リーダーと会うが…

花組に潜入したら、花組リーダーに話しかに行こう。花組リーダーに話しかけるといきなり研究室に送られる。そこにいるスタッフたちと会話することで花組リーダーの性格がわかるそうだ。ヒントの情報を手に入れることができる。



◀本当の70人組は実際に70回集うわけではないので安心を。

電 脳魔都・秋葉原へ

反省室から出たらラマンに会って、ラマンに情報を伝えると、秋葉原に行くことになる。そこにあるオタ電子に入ったら、ウンターせいりょ入り口と話をする。その後に実の家を調べると、ラマンが仲間に入れるようになる。中にいるプロに話しかけると情報を得ることになる。プロとは自動的に別れることになる。

▼秋葉原では、お店に入れるため、武器や防具を購入しよう。

▶エウンターのエタッフ上級さない人は仲間に入れない。

<あさはにょ～ス号館>

アイテム名	説明	価格
アルマシロの鎧	最大の防御力をもつ防具。防御力＋30	130000
勇者の竹光	見た目の殺傷能力で敵を倒す。攻撃力＋40	120000
食事券	協調スタッフのみ、やる気が100回復、他のスタッフはやる気が1下がる	2000
海のさち	研究室1つのスタッフ全員が全能力100回復し、すべての能力の上限が5増える	50000
樹海水	樹海のどっかの水。夢が全回復	6300
熱愛のエキス	スタッフに与えると協調が100回復、協調上限が3増える	8000
美少女フィギュア	マニアスタッフのみ、やる気が100回復、他のスタッフはやる気が1下がる	2000
ハワイ旅行	スタッフ全員ハワイ旅行。30日か経過し、全能力全回復。全ての能力の上限が3増える	30000
外注回数券	プロジェクトを外注が手伝い開発状況が上がる。費用は予算から支払う	77700
女性の携帯番号	カリスマスタッフのみ、やる気か100回復、他のスタッフはやる気か1下かる	2000

<メッセサンオー>

アイテム名	説明	価格
ウンケルスター	スタッフに使用すると体力か100回復	5800
手編みセーター	男のあこかれ、彼女制作手編みセーター。防御力＋13	30000
温泉宿泊券	スタッフ全員旅行に行き、10日か経過する。全能力全回復	35000
トゲバット	見た目編そうたが、トゲ部分かゴムなのでかなり見掛け倒し。攻撃力＋15	30000
友愛のしずく	スタッフに与えると協調か全回復	5000
頭脳モチ	ＤＨＡを染み込ませたモチ。夢か25回復	3500
精神注入棒	坊さんがビシッと叩く、アレ。攻撃力＋23	60000
トコヘキサ塩パン	スタッフに与えると才能全回復し、上限が3上がる	8000
樹海水	樹海のどっかの水。夢か全回復	6300
大自然のめぐみ	研究室1つのスタッフ全員か全能力全回復し、すべての能力の上限が10増える	80000
アルマ2のスーツ	高価なスーツ。防御力＋20	70000

再びB研へ

秋葉原から戻ると入口ではラマンが待っており、テツロウが花組リーダーの所へ行っていると伝える。急いで花組リーダーの所に向かってもよいが、もしスタンプを集め終わっていないなら、今の内に集めておくとよい。またレベルが60以上あるなら、しょうじゅんと木を説得してみるのもよい。彼らを説得すると強力なハッタリ技が得られる。スタンプを揃え終えたら花組リーダーの所に行こう。花組リーダーを説得すると、本当のスパイが現れる。

◀しょうじゅんや木はレベルが60以上ないと説得はつらいぞ

▶テツロウに話しかけると、花組リーダーを説得することになる

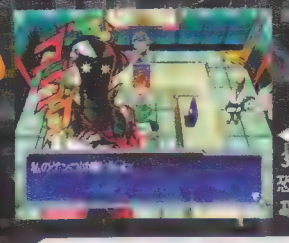
謎のスパイ

各組で出現していた男こそ、今回の事件を裏から操っていた人物だった。説得すれば事件は一応解決するが、どうやら裏以外にも黒幕が存在する感じ[illegible]

◀スパイおじさんは、UFOで仲間にすることができる。結構優秀だぞ

会議は踊る

無事に花組リーダーを正常に戻した祐賀太郎は、羽田弥生の協力でリーダーたちを説得し、ついに協力してB研部長を目覚めさせることを合意させた。



◀羽田弥生により3人のリーダーは恐怖で説得されることになる

B研部長の目覚め

突然動き出したエビを説得すると、B研部長が出現する。そして、今回の黒幕はこのエビにそそのかされたものと判明する。そして再び動き出したエビを羽田弥生と共に説得し、ついにB研でゲームを開発することができるようになるのであった。

◀ついに目覚めたB研部長。これでB研での開発が可能になった

B研でのゲーム開発

A研でゲームを発売している場合は、B研の攻略が終了した時に第3話が始まる。もしゲームを発売していなければゲームが1本発売されてから第3話が始まるぞ。B研はA研より初期の設備の状態が悪いため、設備投資をしないとゲームの開発はかなり[illegible]なるので要注意だ。B研で仲間にしたスタッフは、数値的にはA研より高いが、能力にかたよりがあるためチームを組むときは注意しよう。

◀B研の攻略が終了すると、自由に秋葉原に買い物に行けるぞ

▶3人のオーリーたちは、あとで開発費を稼ぎてくれる

シェア100％を目指して❹　B研攻略指針

●レベル60を目指して

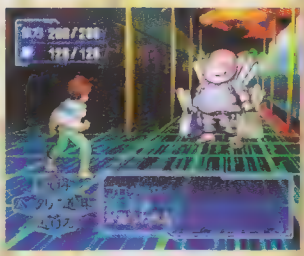
開発室を攻略するときに、同時にスタッフを集めれば期日の節約になるのはA研攻略でも述べているが、B研の場合は隠れスタッフが存在し、それを仲間にするためにはレベル60以上ないと厳しい。そのため、もし仲間にするなら花組で経験値を稼ぐ必要がある。もちろん仲間にしなくても支障はないが、ここでレベル60まで経験値を稼ぐことで、ほぼ最後まで攻略は苦労しないようになるため、根気のある人は挑戦してみるとよい。B研で仲間にできるスタッフの中では、メカ王のバランスがよいため、できるだけ仲間にしておくこと。またメカマニアやメカマニアMk2も結構使えるスタッフ。彼らは月組デザインブース攻略時に、仲間にしておこう。

おすすめスタッフ編成

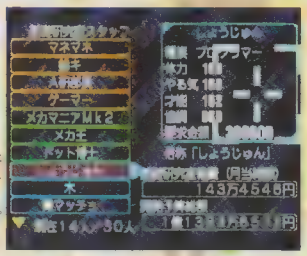
【ディレクター】
- 様の王様

【デザイナー】
- メカ王
- メカマニアMk 2
- メカマニア

【プログラマー】
- 風呂ギライ
- 青マッチョ
- てつやつづき



◀B研の攻略自体はあまり難しくないため、スタッフ集めを優先しよう



▶B研ではプログラマーが少ないので、しようじゅんや木を仲間に加えたい

◀秋葉原で売っている物はいずれも役立つ物ばかり。いろいろ試してみよう

第3話 第一の刺客！カオリン登場！

瀬賀太郎は秋葉で休日を楽しんでいた。そこにドグマ社幹部のカオリンが現れ、セガガガに対して挑戦状を叩きつける。萌えゲームに対抗するため、萌えに詳しいC研を攻略することに……。

力 オリンとの対決！

ドグマ社の幹部との初対決になるこの戦いは、C研から対抗ソフトを発売する必要があるため、まずC研を攻略する必要がある。また、ただソフトを作っただけでは力オリンに勝つことはできないため、萌えに詳しい人も探す必要があるが……

●プロジェクト解説
ドグマ社ディレクター「カオリン」との発売日指定の売上本数勝負です。「カオリン」の新作ソフト発売前に、対抗商品をC研から販売しなければいけません

●プロジェクト目標
カオリンに勝利する

●発売期限
イベント開始から6ヶ月後

●方針
C研攻略、対抗ソフトをC研から発売

感 動!! Cマンとの出会い

作業場を歩いていると苦しんでいる人を見かけた。その人のかわりにデバッグをしているとCマンが話しかけてくる。

◀希望を胸にがんばっているCマン。しかし現実はかなり厳しい

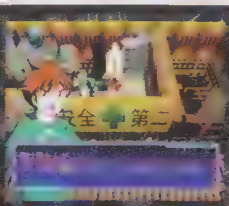
デ バッグ作業は大忙し！

デバッグ作業は50、150、350、600でイベントが発生する。イベントがすべて発生すると作業から解放されるのだ。

◀このデバッグ作業では、バグがあることのほうが多い

憧 れの平民カードを入手

貧民層長を説得すれば、富豪層から平民カードをもらえる。これによって2階の平民層に入れるようになる。



◀平民になるため貧民層長をはめたCマン。もう後戻りはできない

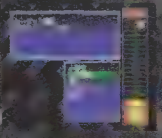
他 人のネタをパクるのだ！

平民層には、いろんな人から話を聞いて企画を考えるんだと。まずはこの場にいる全員から話を聞いてみよう。

◀アイデアを来場に話してくれる人と、戦闘になる人とパターンがある

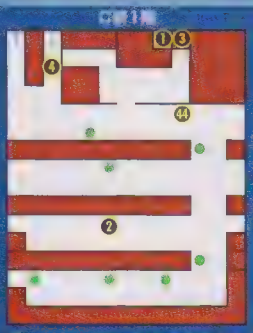
企 画発表、そして富豪層へ

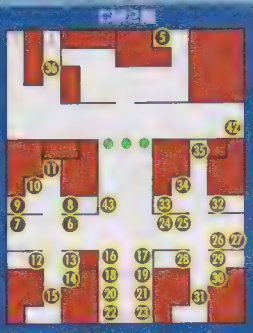
全員のアイデアから使えるものを選んで発表し、最終的採用が決まれば、富豪カードをもらえるのだ。



◀貧民層で手に入れたキーワードをうまく使わないと、認めてもらえない

C研、1階・2階　見取り図





1. 貧民層長とのイベント「ボスラッシュ」で「[illegible]」を獲得
2. デバッグイベント
3. 貧民層長との戦闘
4. 平民カードで進行できる
5. 富豪層長とのイベント
6. キーワード「死神」
7. スタッフと戦闘、キーワード「スエル」
8. キーワード「スピード」
9. キーワード「ためらう」
10. スタッフと戦闘、キーワード「[illegible]」
11. キーワード「[illegible]」
12. キーワード「ウラ(ーマン)」
13. キーワード「老人」
14. スタッフと戦闘、キーワード「[illegible]」
15. スタッフと戦闘、キーワード「[illegible]」
16. キーワード「中世ヨーロッパ」
17. キーワード「美少女」
18. キーワード「第二次大戦」
19. キーワード「美少年」
20. キーワード「つぼ[illegible]」
21. キーワード「マッチョ」
22. キーワード「[illegible]スター」
23. キーワード「熱女」
24. キーワード「[illegible]」
25. キーワード「レース」
26. スタッフと戦闘、キーワード「[illegible]」
27. スタッフと戦闘、キーワード「[illegible]」
28. スタッフと戦闘、キーワード「[illegible]」
29. キーワード「ロボット」
30. スタッフと戦闘、キーワード「[illegible]」
31. キーワード「メキシコ」
32. キーワード「[illegible]」
33. キーワード「[illegible]」
34. キーワード「シューティング」
35. スタッフと戦闘、キーワード「[illegible]」
36. 富豪カードで進行できる
42. 「[illegible]」と「[illegible]」の交換
43. 「[illegible]」と「ハンカーチ」の交換
44. 「ハンカーチ」と「ボスラッシュ」の交換

貧民層

ディレクター
ドリルマッチョ
[illegible]

デザイナー
タンクマッチョ
[illegible]

プログラマー
マッチョブースター
[illegible]

プログラマー
水中マッチョ
[illegible]

プログラマー
ホイミマッチョ
[illegible]

プログラマー
風呂大キライ
[illegible]

平民層

ディレクター
いきあたりばったり
[illegible]

目指せ!! わらしべ長者

富豪層に上がるとすぐにわらしべを入手する。そして富豪層長と会話するとそのわらしべを元にプロジェクトナンバーを手に入れろと言われる。ほかの場所を回ることで、みかんなどが入手できるぞ。

●交換するアイテムの流れ●

① わらしべ
② みかん
③ 反物
④ 伝説の木の枝
⑤ 伝説の同人誌
⑥ レアカード
⑦ ポスタマゲドン
⑧ あのお方の名刺
⑨ プロジェクトナンバー

Cマンの罠

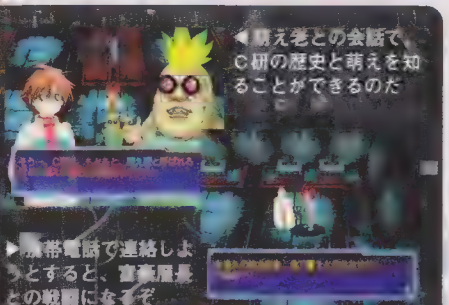
無事にプロジェクトナンバーを入手した瀬賀太郎だったが、途中でCマンから交換して得た名刺は、実は罠であったCマンによる嘘の告発によって最下層に落とされてしまう。さらにCマンはC研のすべての権力を奪おうと暴走してしまう。

◀携帯電話で連絡しているところをカード男に見られて……

▶告発により最下層に落とされ、C研はCマンに奪われてしまう

C研の萌え大将

最下層に落とされた瀬賀太郎はそこで萌え老と出会う。萌え老の勧めで富民層長と会話した後、再び萌え老と話すとC研や萌えについて教えてくれる。そして羽田弥生の協力を得ることで、伝説を完成させてC研を奪還することにしよう。

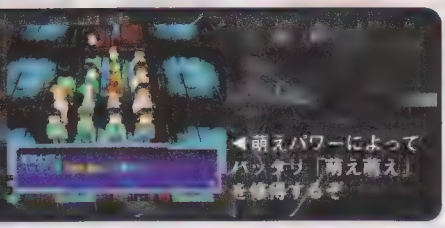


◀萌え老との会話でC研の歴史と萌えを知ることができるのだ

▶携帯電話で連絡しようとすると、富豪層長との戦闘になるぞ

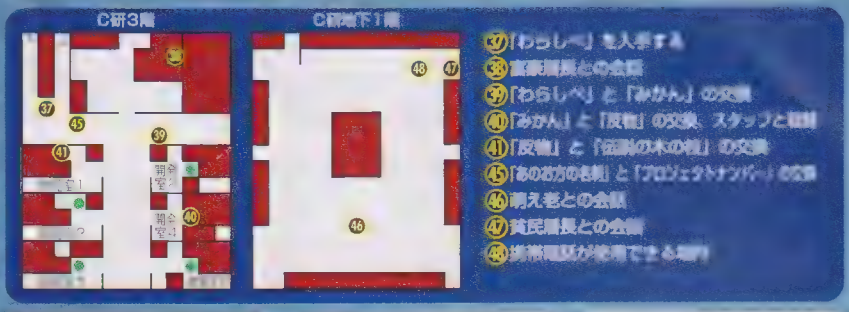
最下層からの脱出

羽田弥生が到着すると、萌えパワーが発動して特エレベーターが出現する。これで最上階まで行けるようになるのだ。



◀萌えパワーによってパッチリ「萌え萌え」を獲得するぞ

C研、3階・地下1階　見取り図



- 37「わらしべ」を入手する
- 38 商店街長との会話
- 39「わらしべ」と「みかん」の交換
- 40「みかん」と「反物」の交換、スタッフと会話
- 41「反物」と「伝説の木の板」の交換
- 45「あの女の名刺」と「プロジェクトナンバー」の交換
- 46 萌え老との会話
- 47 貧民商長との会話
- 48 携帯電話が使用できる場所

廊　下

ディレクター
裸の王様
B研にいた裸の王様と同じ人。部下からの密告にはよく耳を傾けるらしい

ディレクター
ドラッグストア
ドリンクの一気飲みが得意。協調性が低めなことよりは問題のない、スタッフだ

デザイナー
テキパキーパー
できないのはプログラムを組むことだけだと言い切る優秀なスタッフ

プログラマー
スパイおじさん
アセンブラウィザードより安く雇うことができるプログラマー

プログラマー
アセンブラウィザード
ディレクターになる素質がある。パソコンの値段はイマイチだと思っている

開発室1

プログラマー
アセンブラウィザード
ディレクターになる素質がある。プログラムをバリバリ組めるように見えるぞ

デザイナー
もえもえ
基本的に萌えが重要。ただし彼の質問はちょっかいが多いため、よく注意しよう

開発室2

デザイナー
テキパキーパー
優秀なデザイナーだが、その分賃金も高め。もえもえよりは協調性は低い

デザイナー
へんなアゴ
能力は高いが運が悪いためか、病気になることが多い。またクチうるさい

開発室3

プログラマー
のみすぎ
オレの格好をマネするヤツがいると思っている、自意識過剰のプログラマー

開発室4

ディレクター
オレがオレが
イベントで強制的に仲間になる。UFOで捕まえることができるぞ

プログラマー
スパイおじさん
お金や愛より同人誌が好きで、ネットアイドルを信じたいオタクである

開発室5

プログラマー
箱いり娘
開発中に病気になりやすいスタッフだが、その能力は高くて使えるぞ

開発室6

ディレクター
裸の王様
ゲームを作るのは、やはり才能が必要だと思っているようだぞ

ディレクター
ドラッグストア
最初から費用のかかる企画を考えるだけで、扱うのが大変なスタッフである

最下層

デザイナー
ポリゴン人間
ポリゴンが大好きなスタッフ。やる気がとても高く、結果があがれば[illegible]ぞ

プログラマー
箱いり娘
体力がない上に低い。賃金が安いためかなり使い捨ての[illegible]スタッフである

プログラマー
のみすぎ
意外なことにメカの話が結構好きで、その手の話を好んでいるぞ

デザイナー
もえもえ
高い能力に低賃金で、スタッフの鏡。[illegible]が難点、のが残念である

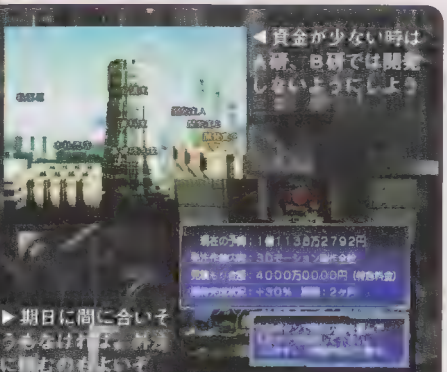
増長Cマンとの対決

萌エレベーターで上を目指す瀬賀太郎は、各階で待ち受けているスタッフの足止めを受ける。[illegible]民層ではカード男、[illegible]民層では赤マント、富豪層では富豪層長と戦闘になる。全てを撃退して最上階に登ったら、[illegible]ことで増長Cマンとの対決となる。Cマンは防御力が高いので、萌えを使えて防御力を[illegible]して戦おう。増長Cマンを倒すとC研の攻略は終了となる。[illegible]

▲各階層を突破して、最上階まで登りつめるわけ

Cマンと協力して萌えソフトを作れ！

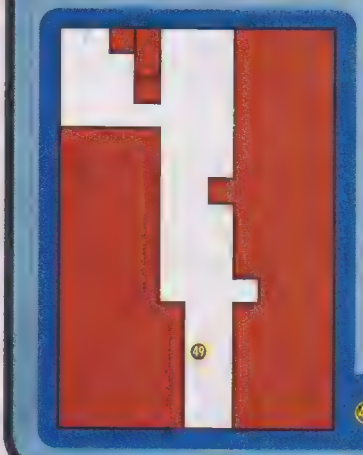
C研の攻略が終了すると、Cマンがスタッフに加わってくれる。彼の作ったソフトでなければカオリンには勝てない。[illegible]、彼をディレクターにしてゲームを開発しよう。C研は設備がかなり[illegible]しているため、[illegible]を最初に雇めておく。C研で優秀なスタッフを集めておけば、[illegible]日までに発売できるはずだ。



◀資金が少ない時はA研、B研では開発しないようにしよう

▶期日に間に合いそうもなければ、外注に頼むのもよいぞ

C研、最上階　見取り図



オレの作るソフトでなければ、カオリンには対抗できないぜ！

開発室3

ディレクター

赤マント

1つ[illegible]と[illegible]、カくやり続ける、根[illegible]のあるスタ[illegible]である

49 増長Cマンとの戦闘

さらばCマンまた会う日まで

カオリンのソフトが発売された頃にCマンのソフトを販売できれば、ほぼ[illegible]ことができる。ただし、あまり売れ行きが悪いと負けるので注意。カオリンに勝っても[illegible]Cマンはその後ソフトから抜けて旅立ってしまうぞ。

シェア100％を目指して⑤　C研攻略指針

●優秀なスタッフを確保しよう

C研では、まず開発経験値が多いマッチョブースターやホイミマッチョを説得して、レベルアップしよう。もしレベルが60になってなければ、ここでレベル60を目指すとよい。レベルが上がったら、今度はスタッフを集めよう。C研にいるスタッフは全体的に能力値が高いので、できるだけ多く確保しておきたい。しかし、彼らの賃金は割高なため、予算が少ないときは結構負担になる。だが、最低でもCマンと一緒に働かせるデザイナー3人とプログラマー3人は確保しておきたい。富豪層の開発室1ならアセンブラウィザードともえもえが出現するため、ここで各3人ずつ集めるのがよい。彼らと交渉するのはかなり難しいためUFOで捕えたほうが無難だ。C研にいるディレクターたちは売れ線ゲームを開発するため、余裕があれば仲間にしておきたい。ただし、全員を仲間にしても開発室は3つしかないため、働かせることができず、賃金の無駄になるので注意。

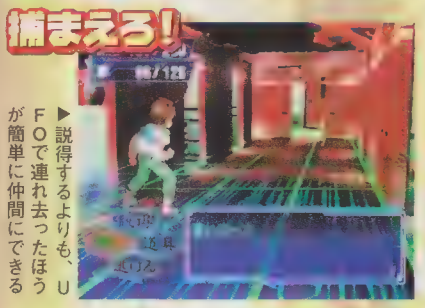
おすすめスタッフ編成

【ディレクター】
- 赤マント

【デザイナー】
- もえもえ
- ポリゴン人間
- テキパキーパー

【プログラマー】
- アランブラウィザード
- 水中マッチョ
- スパイおじさん

◀ホイミマッチョは経験値が多いため、説得しがいがあるぞ



▶説得するよりも、UFOで連れ去ったほうが簡単に仲間にできる

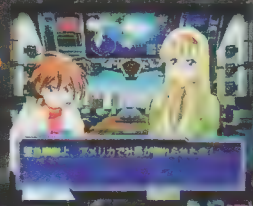
◀質の高いゲームを作るためには、優秀なスタッフが必要不可欠だ

第4話 超次世代機を開発せよ！

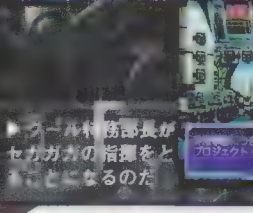
ドグマ社はドリームキャストにMIXして新しいゲーム機を発売してきた。これに対し、ソフトの質にゲーム機が追いつかない状況になったセガガガは超次世代機の開発に乗り出すことにした。

い きなり始まる3Dダンジョン

第4話になると会議室はD研にしか行けなくなるため、ゲーム開発はできない状態となる。D研ではとくにスタッフに出会うことは少いため、そのまま入っても問題はない。入るとうまくと通いきるDマップとなっているが、狭いので迷うことはほとんどない。魂研究の間でアンドピン教授の話を聞いたら更に先に進もう。すると連絡が入って一度会議室に戻ることになる。



◀会議室に戻ると、社長が急病で入院したという知らせが



▶クール特務部長がセガガガの指揮をとることになるのだ

再びD研へ、しかし…

再びD研に向かうと、クール特務部長の指示でD研は封鎖されていた。どうしても中に侵入したい羽田弥生と共に、夜中に再び進入することにしたが…

◀羽田弥生はスパイ容疑で、クールによって連行されてしまう

シェア100％を目指して⑥ 第4話までの流れ

ＡＢＣのすべての開発室を攻略して、これから本格的にゲーム開発を始めようとする矢先に、第４話がスタートする。この第４話から第６話までの間は、イベント的な流れなので特に攻略することはない。この間、ゲーム開発は中断しているため、開発が進むことがない反面、予算も減ることはないぞ。

◀Ｄ研のことよりもこれからのセガガガが気がかりだ

第5話 失脚！クールの罠！

セガガガの再編に乗り出したクールは、今までの功績を考えて、瀬賀太郎に対して新しい仕事を命じた。しかしそれは、[illegible]を失脚させるための罠であった。

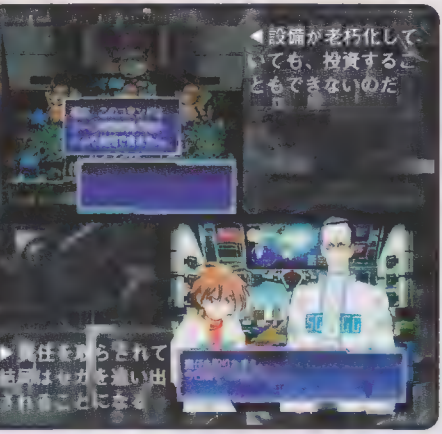
嫌な上司との取引き

残された瀬賀太郎に対して、クール特務部長は新しい仕事を命じてくる。もちろん断ることもできるが、その場合は直ちにセガガから追い出されることは必定。

◀断ったほうが話は早々進むが、仕事を引き受けてみるのもアリ

人材の墓場　P研担当へ

任された開発P研のプロジェクトは、大幅にスケジュールが遅れているのに終わっていないため、予算の追加やスタッフの追加変更ができない最低な状態だ。消極的に見ていることしかできず、イベントのデザイン、スタッフ、プログラムスタッフと引き抜かれ、予算は削られ、最後には強制的に発売延期。その責任は瀬賀太郎に押しつけられてしまうのだ。

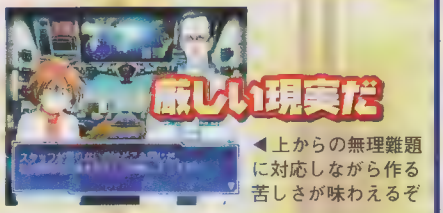


◀設備が老朽化していても、投資することもできないのだ

▶責任を取らされて結局はセガを追い出されることになる

シェア100％を目指して❼ 人生の選択

ここでクール特務部長の依頼を受けた場合は、開発P研で経過した日数に30日を加えたのが、第6話開始時の日付となる。もし断れば第4話終了時に30日を加えた日付が、第6話開始時の日付となるため、日数を節約するなら断ろう。ただし、このイベントを見ればカリスマが上昇するという特典もある。



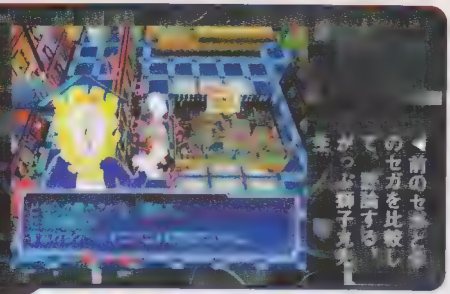
◀上からの無理難題に対応しながら作る苦しさが味わえるぞ

第6話 復活のセガガガ

あれから1ヶ月が過ぎた。セガを出た瀬賀太郎はアレックスが店長をつとめるBUG大鳥居でアルバイトをしていた。しかし、ゲームを作りたいという気持ちはいまだに失われていなかった。

BUG大鳥居にて

BUG大鳥居でアルバイトをしていた瀬賀太郎は、そこでうわさのセガと前のセガに関する評判を耳にする。自分のしてきたことに自信を失いかけていたが、アレックス店長の説得で再び目標を見つけ出す。



◀前のセガとうわさのセガを比較して、議論する。がっぷり勝子丸も来た

研部長との熱い会話

アレックス店長に連れられた瀬賀太郎は、A研部長と再会する。いまだにゲームが作りたい気持ちが変わっていないことを伝えると、A研部長はセガでのアルバイトを紹介してくれるのだ。

◀ここで選択を間違えるとゲームオーバー。試しに1回間違えてみてはう

ゲーセンの日課・台拭きをしよう!!

A研部長からもらった最初の仕事はゲームの筐体拭き。ABボタンを交互に押して、汚れている筐体をきれいに拭くというミニゲームで、時間制限内に汚れた筐体をきれいにしないとゲームオーバーになる。筐体拭きは全部で4ステージあるが、ボタンを交互に押すのに慣れれば簡単にクリアできるだろう。筐体拭きをクリアするたびに店長に褒められることになる。

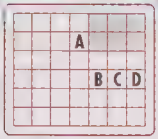
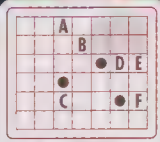
◀すべての筐体を綺麗で拭くことができれば、ボーナス得点

▶ゲームオーバーになっても再挑戦できるので安心だ

セガ・矢口事業部（2号棟）

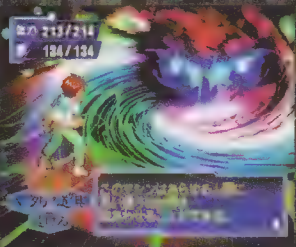
工場ではドリームキャストの箱を梱包はして、トラックの荷台に乗せるミニゲームが始まる。箱の置ける方向を間違えると箱が動かせなくなるため注意しよう。詳しい攻略は下図を参照のこと。

■箱の置き方はミニゲームが始まったら、じっくりと考えてから置いたほうがよいだろう

1回目	2回目	3回目	4回目	5回目
				
B、C、Dをマップの最上段に動かしたあと、Aを右に動かせばステージクリア。練習用の簡単なステージなので、慣れるのに最適だろう。	Dを上に動かし、Bを上に動かした後、右に移動させる。Fを上に移動させ、Aを上に動かした後、右に移動させる。Cを上に動かした後、右に移動させて、その後にEを上に動かせばクリア。	Eを上に動かしてFを上に動かす。Aを右に動かしてDを上に動かす。Bを右に動かした後、Cをまず右に動かし、上、左、上、右で動かすとクリア。	Dを上に動かした後、Eを右、上で動かす。Cを上に動かした後、Fを上に動かす。Aを上、右に動かした後、最後にBを上に動かすとクリアとなる。	Fを右に動かし、Dを右、上に動かす。Bを右に動かした後、Aを右に動かす。Cを上、Eを上に動かした後、C、Eを右に動かせばクリア。

クール部長との対決

無事奥に入り込めた瀬賀太郎は、そこでクール部長の目的を知る。その原事を止めようとするが、もうダメかと思った瞬間、横からしゃしゃり出た羽田弥生の[illegible]悪魔と化したクールを撃退するのだった。



◀クール自身は簡単に倒せるが、怨念体は強力で絶対に倒せない存在だぞ

シェア100％を目指して❽　君は倉庫を極めるか!?

第6話では、選択を間違えるとゲームオーバーになる場所が2ヶ所ある。ひとつはA研部長との会話での選択で、もうひとつは倉庫をクリアしたときに出る選択だ。このどちらも、ゲームオーバーするとエンディングに登録されるため、1回は間違えてみよう。ゲームオーバー後、すぐ選択からやり直せるぞ。

◀倉庫の整理に目覚めた瀬賀太郎。完全に別人である

第7話 いくぜ！業界制覇！ ～新たなるいい日旅立ち～

クールの陰謀を阻止し、無事にセガガガのスタッフに返り咲いた瀬賀太郎は、再び業界制覇のためにゲーム開発に取り組むことになった。中断していた超次世代機の開発にも取り組めるぞ。

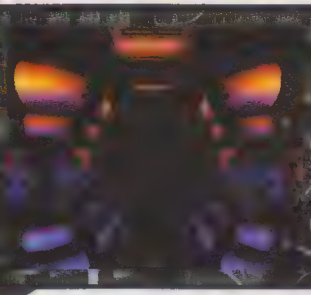
状況を再確認せよ

第3話が終了してから続ただし話が流れていたため、現在の状況を再確認しておこう。特に残りの日数とシェアには注意する。また、発売予定日が過ぎた研究室があるなら、早急に手を打とう。

◀1992年12月が経過しているため、予定発売日が過ぎているものもあるぞ。

まずはD研の攻略だ

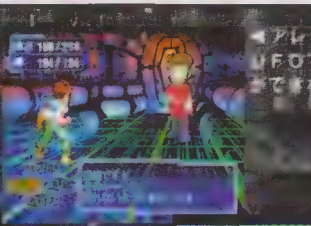
開発室に特に問題がないのなら、まずはD研を攻略しよう。D研は他の開発室と違い、出入りしても強制的に戻されないため安心して攻略できる。そのかわり、固定スタッフ以外に出会うことはないぞ。



◀3Dの表現になっているが、構造は単純なので道には迷わないだろう。

UFOで優秀なスタッフをつりあげろ！

D研には15人の特別なスタッフが存在している。彼らを説得すると、ゲームの魂を入手することができ、それを組み合わせることで超次世代機を作り出すことができる。このスタッフたちは説得しても交渉ができないため、仲間にするならUFOで強制的に連れ去るしかない。ただしいずれもかなりの強者なので十分レベルを上げていないと説得は困難だろう。



◀アレックスのみUFOでも取ることができない。

▶UFOをよく使うので体力を回復するアイテムを準備しよう。

超 次世代機を開発せよ

ゲームの魂を集めたら、魂融合の間に行って后次世代機の開発を始めよう。1日につき開発状況が4～5%、期待値が3%増加し、さらに魂の色の組み合わせによっていろいろな変化が加わるぞ。果たしてどんなに長くても25日で完了するのか？

<色の組み合わせリスト>

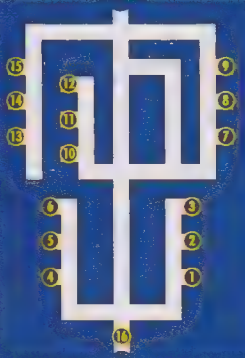
色の組み合わせ	効　果
白白白	開発状況が＋8%～＋10%
白白	開発状況が＋1%
赤赤赤	開発状況が＋4%
赤赤	開発状況が＋2%
緑緑緑	期待値が＋8%～＋10%
緑緑	期待値が＋1%
青青青	期待値が＋4%
青青	期待値が＋2%
黒黒黒	期待値が－6%～－8%
黒黒	期待値が＋1%
黄黄黄	おこづかいが＋3000～4000円前後
黄黄	おこづかいが＋500～1000円前後

<色の光る順番？>

赤	白青緑赤青黄青赤青赤黒赤
青	白黒白緑黒白黄赤青赤青黒
黒	白黒白黒赤白青黒緑白黄黒

魂の組み合わせ			完成する次世代機
熱	音	技	MMR4
熱	音	力	システムマスター
熱	音	腐	マークさん
熱	技	力	ターンS
熱	技	腐	バイオボーイ
熱	力	腐	32XX
音	技	力	FMユニット
音	技	腐	ガガメット
音	力	腐	マークさんツイン
技	力	腐	ミニX
楽	優	夢	DCX
楽	優	馬	SWASTICA
楽	優	笑	ゴーグル小僧
楽	夢	馬	卵チョコ
楽	夢	笑	JINMEN
楽	馬	笑	ALTERMIRA
優	夢	馬	メガシー
優	夢	笑	節サン万歳
優	馬	笑	せがせん
夢	馬	笑	せがにせん
速	美	智	GAME　BALL
速	美	魚	サニーサイド
速	美	星	ロムるんです
速	智	魚	ドーム
速	智	星	HAM
速	魚	星	GGスペシャル
美	智	魚	激ミソ
美	智	星	イタデン
美	魚	星	じゅーく
智	魚	星	GGアドバンス
腐	夢	星	魑魅魍魎

D研　見取り図



1. プログラマー・ゾンビとの戦闘、赤い腐の魂
2. デザイナー・大蛇丸の嫌とする戦闘、青い智の魂
3. プログラマー・オバオバとの戦闘、緑の楽の魂
4. デザイナー・ゲット魚との戦闘、青い魚の魂
5. プログラマー・アミーゴとの戦闘、赤い音の魂
6. ディレクター・アレックスとの戦闘、緑の優の魂
7. デザイナー・ばくばく猿との戦闘、緑の笑の魂
8. デザイナー・ばくばくパンダとの戦闘、赤い技の魂
9. デザイナー・ばくばく犬との戦闘、赤い熱の魂
10. デザイナー・ばくばく鳥との戦闘、緑の馬の魂
11. プログラマー・ドラゴンとの戦闘、赤い力の魂
12. プログラマー・ナイツとの戦闘、緑の夢の魂
13. デザイナー・リスターとの戦闘、青い星の魂
14. デザイナー・ネイとの戦闘、青い美の魂
15. デザイナー・ソニックとの戦闘、青い速の魂

短期決戦！ 人工生命E

シェアが40%を越えると、イベントが発生して人工生命Eとのプロジェクト対決が始まる。3ヶ月という短期間で、30万本を越えるソフトを開発しなければならないが、開発は、シェア40%を越えた商品を出した開発室からになる。

●プロジェクト解説
ドグマ社ディレクター「人工生命E」との短期決戦の売上本数勝負。イベント開始から3ヶ月以内に、30万本を越える対抗商品を指定された開発室からリリースすること。

●プロジェクト目標
人工生命Eに勝利する。

●発売期限
イベント開始から3ヶ月

●予想勝敗ライン
30万本

短期間でソフトを作るには

短期間で売上げを伸ばすためには、宣伝費用をうまく使う。市場が普通以上のときに発売する。発売予定日に開発する。この3点をきちんとおさえる必要があるぞ。

◀月に75万ぐらいの企画なら、無理をせずに30万本級のソフトが作れる。

第3の刺客、ドグマ博士

人工生命Eとのイベントが終了したためとで、シェアが70%を越えるとドグマ博士との第2プロジェクト対決が始まる。3ヶ月以内に80万本を越えるソフトを作る必要があるが、開発は、シェア70%を越えた商品を出した開発室からになる。

●プロジェクト解説
ドグマ社ディレクター「ドグマ博士」との発売日指定の売上本数勝負。イベント開始から6ヶ月以内に、80万本を越える対抗商品を指定された開発室からリリースすること。

●プロジェクト目標
ドグマ博士に勝利する。

●発売期限
イベント開始から6ヶ月以内

●予想勝敗ライン
80万本

80万本以上売るために

80万本以上というヒット商品を作り出すためには、期待値の上昇を考えても月に170万以上かかる企画が必要である。またスタッフは才能、やる気共に高い者でチームを組むこと。発売時期は期間内で完成した中で一番市場の状況がいいときを目標とする。また宣伝は長期間になるため、ある程度余裕のある宣伝でもよいが、発売前の宣伝は、予算ギリギリまでやろう。

◀12月か1月に発売するのが、一番売上げが見込める。

販売本数
105万3990本

▶80万本以上売れれば、以後の予算に不安がなくなる。

業界制覇を目指せ！

◀企画が思いつかなくなったディレクターに休養値はない!!

▶ゲーム作り続ければ、必ずシェア100%になんとろう

シェア100%を目指して❾ ソフトを量産するコツ

●チームは解散するな

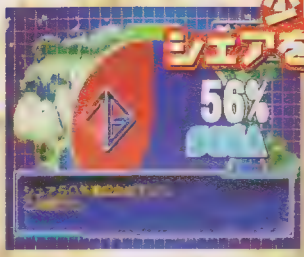
ゲーム開発を効率よく進めるためには、なるべく日付に無駄のないゲーム開発を心がける必要がある。そのため、チームは解散せずに同じディレクターにゲームを作り続けさせたほうがよい。大抵のディレクターは、順々に売り上げの見込める高い企画を提案してくるため、1、2回目は低予算企画で予算を貯めることができ、以降は安心して長期の企画に取り組めるからだ。もちろんディレクターの中には、最初から高い企画を提案する者やずっと低予算の者もいるため、開発できるゲームにはよく注意する。また他のクラスからディレクターにチェンジするのは、スタッフが余分にいるときにして、デザイナーやプログラマーが足りなくなるのは避けるように。

おすすめスタッフ編成

【ディレクター】
アレックス

【デザイナー】
ソニック　リスター
ネイ

【プログラマー】
アミーゴ　ドラゴン
ナイツ



◀いくら手軽に作れても、売れなければ、シェアには全く影響が出ないのだ

▶不景気のときに完成品を発売するより、絶好調のときに未完成品を発売せよ

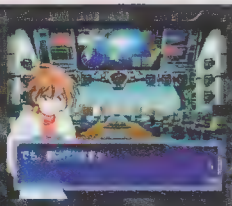
◀ディレクターがスランプになったら、直ちに温泉旅行に行って連れ戻そう

第8話 決戦！ドグマ本社！

業界制覇を成し遂げたセガであったが、クールがドグマ社について禁断のハードを発売するという最悪の事態が発生。病室から抜け出した羽田弥生を追って瀬賀太郎はドグマ本社に向かった。

羽田弥生（名前は変更可）を救い出せ!!

羽田弥生を救うことにした瀬賀太郎は、A研究所でフラグマン、ラマン、ロマンと共にドグマ本社を目指した。



◀これ以降セーブができないため、必ずセーブしておこう

トラップに注意しよう

ドグマ本社の中にある各トラップは、つ触されると直ちにゲームオーバーとなるため、コントロールに注意しよう。

◀下の廊下に入って右側に移動すれば、各トラップから逃げられる

ドグマ本社

1. ドグマ社の制覇度
2. エレベーターの制覇度調
3. ラマンのイベント
4. 扉を開くスイッチ1
5. 扉を開くスイッチ2
6. 扉を開くスイッチ3
7. 岩トラップ
8. プレストラップ
9. フラグマンのイベント
10. 紅野カオリンとの戦闘
11. 人工生命ミとの戦闘
12. ドグマ博士との戦闘
13. ドグマ社長／クールとの戦闘

廊下

デザイナー
かびた梅干

ウンケ、スターの秘密をくれる、説得ルートキ[illegible]

プログラマー
ゲルモンキー

ウンケ、スターの秘密をくれる、説得ルート[illegible]

プログラマー
邪悪ネズミ

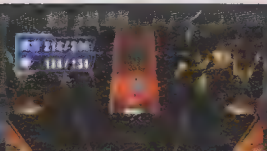
ウンケ、スターの秘密をくれる、説得ルート[illegible]

レベル81以降からは毎年1回の戦闘ごとにレベルアップするぞ

プログラマー
邪悪ネズミ

力 オリンとの対決

カオリンには、ハッタリ技「萌え萌え」が効かないので注意する。他のハッタリ技は通用するので、素早く倒すなら「高速ハッタリ連撃」を繰り返せばよいだろう。



◀ここから先はボス戦が続くことになるため、レベルを上げておこう

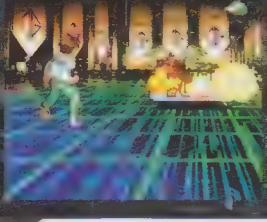
人 工生命Ｅとの対決

人工生命Ｅにはハッタリ技が通用するので、倒しやすい。潜在太郎の体力と夢が十分にあるなら「高速ハッタリ連撃」が非常に有効な手段となる。

◀ドグマ三人衆のセリフは、他のスタッフとは違う独自のものだぞ

ド グマ博士との対決

ドグマ博士は防御力が高いため、「萌え萌え」で防御力を０にしてから攻撃するか、「16ｔ」で1600のダメージが出るのを待つしか方法はない。



◀オバオバの爆弾攻撃がクリーンヒットすれば、強敵でも一撃でＫＯ！

話 を聞かない社長さん

ドグマ社長に対してはハッタリ技が通用しない。そのため、普通に説得する必要があるぞ。自分に対するハッタリは使えるので体力を回復しながら説得しよう。

◀体力が半分以下に減ったら、「イス寝」で体力を全回復しよう

黒 幕クールとの決戦！

ドグマ社長を倒すとそのままクールとの戦闘になるが、体力と夢は全快している。また羽田弥生も一緒に戦ってくれるため、常に体力を回復しながら戦うのがよい。夢を使い果たす「イス寝」を使おう。

◀ハッタリ技がほとんど通じないため、羽田弥生の攻撃が鍵となる

第9話 そして伝説へ…

クールと羽田弥生は、ドルメヒカを追り宇宙に飛んでいってしまった。しかしドルメヒカが欠けただめ、羽田弥生は不利な状態に陥っていた。ピンチを救うべく瀬賀太郎も宇宙へと飛び立つ。

R-720 宇宙(そら)へ

セガに戻った瀬賀太郎は羽田弥生のピンチを救うべく、R-720を使い、宇宙に上がった。しかし宇宙に出た瀬賀太郎の前には、クールの生み出したモンスターたちが待ちかまえていた。

◀プログラムフェたちを信じて、R-720で宇宙に飛び出すのだ

R-720 の操作方法

突然シューティングゲームになるが、R-720の操作方法は実はA研の料理にあったのを覚えているだろうか。方向キーで機体を操作し、A、B、Xのボタンで攻撃、Yでボムを使用する。パターンを押し続けると溜め打ちになるのだ。

- ●方向キー 時機の移動
- ●Aボタン ショット
- ●Bボタン ワイド
- ●Xボタン ミサイル
- ●Yボタン ボム

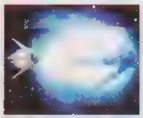
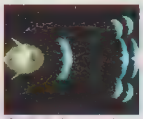
画面の見かた

① ワイドのレベル　② ショットのレベル
③ ミサイルのレベル　④ ボムの残数
⑤ エネルギーのチャージゲージ
⑥ スコア　⑦ ライフゲージ

基本的な戦いかた

出現時に照準のマークが出た敵は[illegible]すとアイテムを落としていくため、[illegible]に倒して機体パワーアップする。[illegible]はワイドのほうが広い範囲を攻撃できるため[illegible]の有利である。最後の連続するボスキャラとの戦いのため、ボムは温存すること。

ショット	溜め打ち	ワイド	ボム	ミサイル
正面に直線上に攻撃する。レベルアップするごとに、幅が広がっていく	攻撃ボタンを押し続けるとチャージされ、溜まると特殊攻撃を行なう	自機を中心に広い角度に攻撃する。レベルが上がると攻撃力が増える	爆発している間、敵にダメージを与え、自機は無敵状態になる	命中すると爆発して周囲にもダメージを与える。少し後ろを攻撃できる

<パワーアップアイテム>

ショットのレベルをアップする赤い玉。最大で伍まで強化できる

ミサイルのレベルをアップする黄色い玉。最大で伍まで強化できる

自機のスピードを増加させる。取り過ぎると逆に操作しにくくなることも

ワイドのレベルをアップする青い玉。最大で伍まで強化できる

ボムの回数をひとつ増やすどくろ。ボムは最大で7個まで貯められる

機体周囲にバリアを張って、一時的にダメージを無効にする

((((青白く輝く謎の物体))))

ドルメヒカ

最初に出現するボスキャラ。上下に移動しながら攻撃をしてくる。攻撃は3パターンの繰り返しなので、その流れがつかめればダメージを受けずに倒すことができる。いずれの攻撃に対しても、ショットを撃ち続けて対応するのが一番簡単。敵は上下に移動しているため、勝手に攻撃が当たってくれるぞ。出現する魚はアイテムを持っているため、必ず攻撃しておこう。

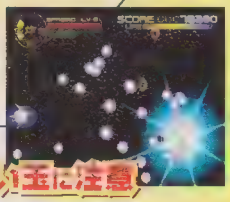
◀ボスキャラの登場。ここから先はボスキャラが連続するぞ

ワイドな攻撃

◀弾の間隔が大きいので、その間をすり抜けつつ攻撃

▶幅の広い弾が連続するため、間隔の広い所を上下で抜ける

攻撃の間隔を読め


◀輝く弾は攻撃で打ち落とせるため、ショットで撃墜せよ

黒い玉に注意

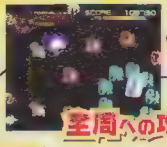
(((((すべてのセガ・コンシューマの歴史はここから始まった……)))))

SG-1000

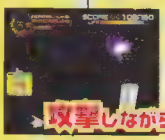
最初の緑色のレーザーは、画面端に届くころには隙間が大きくなっているため避けられる。続く全周へのサファリハンティングの動物たちは、撃墜できる弾なのでショットを使う。トラックの攻撃はそこから放たれる弾に注意して、次の体当たりに備える。スタージャッカーは5連で攻撃してくるので、うまく隙間に逃げよう。

◀クールのドルメヒカにより召還されるSG-1000

▶大きく広がる緑色のレーザー攻撃だ

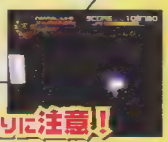


◀サファリハンティングの動物を放ち……



▲弾は大きいが障害にはならない程度

▲スタージャッカーは隙間に入って

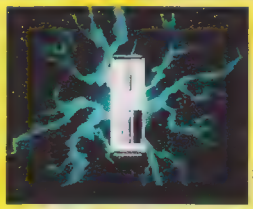


▲弾による攻撃後に体当たりしてくる

(((((ハードな骨格の白いヤツ!!　マークⅢ見参!!)))))

マークⅢ

最初のナスカ88は撃墜できる弾なので、ショットで攻撃して避けよう。続くファンタジーゾーン攻撃は、アイテムに気を取られていると下からの攻撃が避けられないため要注意。できるだけ撃墜して弾数を減らそう。ポッポーズの青い弾は、速度が遅いので逆に回避が大変。続くアイダ2の体当たりは、引きつけて回避。



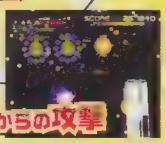
◀SG-1000を内部に取り込み、FMユニットを装備

▶パピ・プペ・ポーはショットで撃墜!!

◀スタンパロンを倒すとアイテムが

▲4方向から近づいての体当たり攻撃だ

▲ポッポーズの弾は遅く広がる



▲下から敵が攻撃したあと、弾が降る

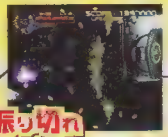
(((((最高17段まで連結可能!!　「スーパー32X」様の登場!!)))))

スーパー32X

最初に半円状に弾を打ち出しながら、追尾型の戦斧弾で攻撃してくる。敵の蹂躙攻撃はゆっくりなので回避は簡単。その後戻って直進型の戦斧弾で攻撃したあと、今度は攻撃できない場所に移動して攻撃してくるため、しばらく画面の隅に待避しよう。渦状の攻撃は、その渦の動きに合わせて移動すれば避けることができる。

◀メガドライブ、メガCD、スーパー32Xと合体可能（実話）

▶追尾する敵グラフィックを撃破せよ



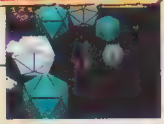
追尾を振り切れ

◀ゆっくりと前進して移動してくる

敵の周りを移動しよう

▲渦状の切れ目のない連続攻撃に注意

画面端に逃げろ



▲攻撃できない位置からの連続攻撃だ

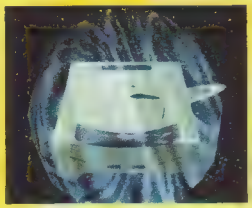
直進型のグラフィック弾

▲元に戻ると、直進型の攻撃をしてくる

(((((ラスボスは灰色の土星、セガサターン初期型!!)))))

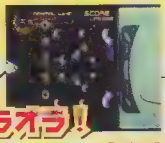
セガサターン

敵は大きすぎて攻撃は常に命中する状態だが、その分攻撃も厳しく回避するのは大変である。攻撃は2ヶ所から様々な弾を発射するのが基本で、高密度に弾が発射されるため、ギリギリの隙間を見つけて避けること。もしボムが余っているなら接近して連続してボム攻撃をすれば、相手の攻撃を受けずに倒すこともできるぞ。

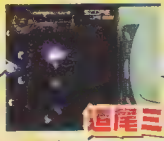


◀土星を背景にして、スーパー32Xを飲み込み合体するぞ

▶黒い弾を撃墜し、ワイド攻撃を回避



オラオラオラ！



◀リトライしてなければミサイルもある

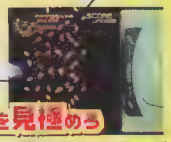
追尾ミサイルだ

タイミングに注意!!!

凶のような攻撃だ

▲自機に向かって数発の弾が発射される

▲緑のレーザーと同時に直線攻撃が来る



弾の動きを見極めろ

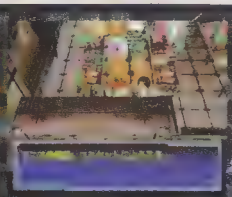
▲弾の動きが遅い瞬間に隙間に移動せよ

コミックマーケット情報

[illegible]は、夏と冬に開催されるコミックマーケットは大勢の人が集まるオタクの祭典。しかしその中には優秀な人材も数多くいる。だが彼らは基本的に人間嫌いの集まり。説得には苦労するかも!?

夏と冬にはお楽しみ♥

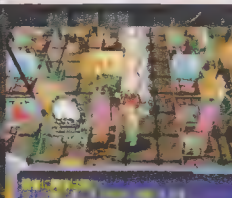
コミックマーケットは、毎年8月12～15日と12月28～30日に開催される。この間だけ、明朝に行けるようになる。



◀コミケにいくと、[illegible]強制休養で3日が過ぎてしまうぞ

金色のスゴイヤツ

デビルエールドを仲間にするためには、0の[illegible]と8の[illegible]を倒す必要がある。倒したあとに話しかければ、[illegible]仲間に加わってくれるぞ。



◀彼を仲間にするには、18人のスタッフの[illegible]を越えてゆかねばならない

レトロゲームの研究家

Rodに話しかけると戦闘になり、勝てば自動的に仲間になる。体力に多少の不安はあるものの、能力の高さはそれを補って余りあるぞ。

◀勝ては自動的に仲間になるため、ぜひとも話かけてみを願い

オタク系クリエイター

みんたなおに話しかけると戦闘になり、勝ては自動的に仲間になる。基礎研究室が満員だと、仲間にならずいなくなるため、[illegible]確認しておこう。

◀幅広い知識をもつクリエイター。優秀なスタッフとして活躍するぞ

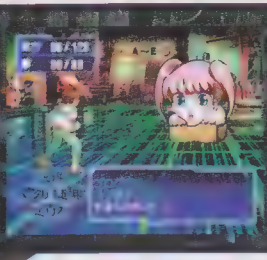
マ ネマネの弟、緑雲

話しかけると、整理券を持っていなければ仲間にならないといわれるため、移動の邪魔になるスタッフを倒してOOの人から整理券をもらい、再び話しかけよう。

◀才能がずば抜けて高いが、その他が低めなので組まれる点を考えよう

花 形サークルの売り子

まずはすぐ隣ピンクの前にいるスタッフを倒してなびけるようにすること。話しかけると戦闘になり、勝てば自動的に仲間に加わる。姉妹の中では一番弱い。



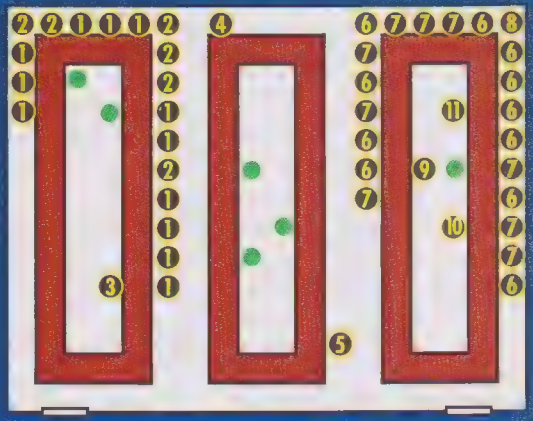
◀とにかくかわいい女の子だが、体力に不安アリ。いたわってあげよう

我 流のデザイナー

はくれアーティストにはコミケに来て話しかける必要がある。3回目で自動的に仲間に加わる。仲間にするのにかなり手間取るため、日数が少ないなら、あきらめたほうがよい。

◀有明に入ると強制休憩が必要なので、合計で90日も必要になるぞ

有明



1. 第一校舎との戦闘
2. 第二校舎との戦闘
3. デビルコールとのイベント
4. 月ちゃんとの戦闘
5. みんなのおとうとの戦闘
6. 第一校舎との戦闘
7. 第二校舎との戦闘
8. 整理券をもらう
9. 緑雲とのイベント
10. すこ隣ピンクとの戦闘
11. はくれアーティストとのイベント

とことんセガガガ攻略&データ一覧

シェア100%を達成すると、とことんセガガガがプレイできるようになる。そのとことんセガガガについての攻略方針と、セガガガの様々なデータについてをここでは紹介するぞ。

「もういっかいセガガガ」と「とことんセガガガ」の違い

ゲームをクリアすると「もういっかいセガガガ」が、シェア100%でクリアすると「とことんセガガガ」がプレイできるようになる。「もういっかいセガガガ」はスタート時が有利な状態から普通にセガガガを始めるモードで、「とことんセガガガ」はセガガガからイベントを抜くと、シェア100%で3年間遊ぶモード。レベルやおこづかいはクリア時のままである。

◀「もういっかいセガガガ」では、初期状態が有利なのだ

▶「とことんセガガガ」では強制休憩がなくなっている

とことんスタッフを集める！

業界紳士録をコンプリートしたいのなら、まずはシグマ社にいるかぎだ様、邪悪ネズミ、ゲルモンキーを仲間にしよう。また開発中に現れてくるスタッフもいるため、彼らを仲間に加えること。

◀ゲームをやめてコンプリートしないと登場しないスタッフもいる

▶特殊なスタッフのほとんどは開発中に現れてくれるぞ

おすすめスタッフ編成

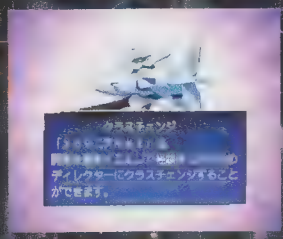
【ディレクター】
- マネマネ

【デザイナー】
- 緑芝
- はぐれアーチスト
- へんなアゴ

【プログラマー】
- すご腕ピンク
- デビルゴールド
- 箱いり娘

と ことんソフトを開発する！

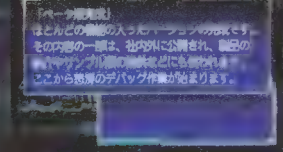
とことんモードでゲーム開発する場合、資料館に登録されているソフトを開発しようとすると、作ったことがあるとのメッセージが出るが、売上げに関しては通常通りである。104本のソフトを開発すると、追加でさらに140本も開発できるようになるが、そのゲームのすべてはディレクターをチェンジした新企画のために積極的にチェンジさせる必要がある。



◀D研にいたスタッフ以外、すべてがチェンジ可能になるぞ

▶まずは3本のソフトを速早く作り、ディレクターを増やそう

俺たちも3回ゲームを開発すれば、ディレクターにクラスチェンジできるようになるのだ



◀ベータ版で販売すれば、より多くのソフトが開発できるのだ

い きなり始まる3Dダンジョン

とことんモードでは、超次世代機を何台でも作ることができる。そのため、最初にD研のスタッフすべてからゲームの種を集めれば、1年目にすべてより種類全ての超次世代機を作り出すことができる。超次世代機の開発には、予算やスタッフは必要ないので手軽に楽しむことができるぞ。

◀次回からはここでおこづかいを稼いでおくのもよい

すべての超次世代機を見ることができるかな？

▶超次世代機の中にはゲーム機に見えないものも数多くあるのだ

スタッフ一覧

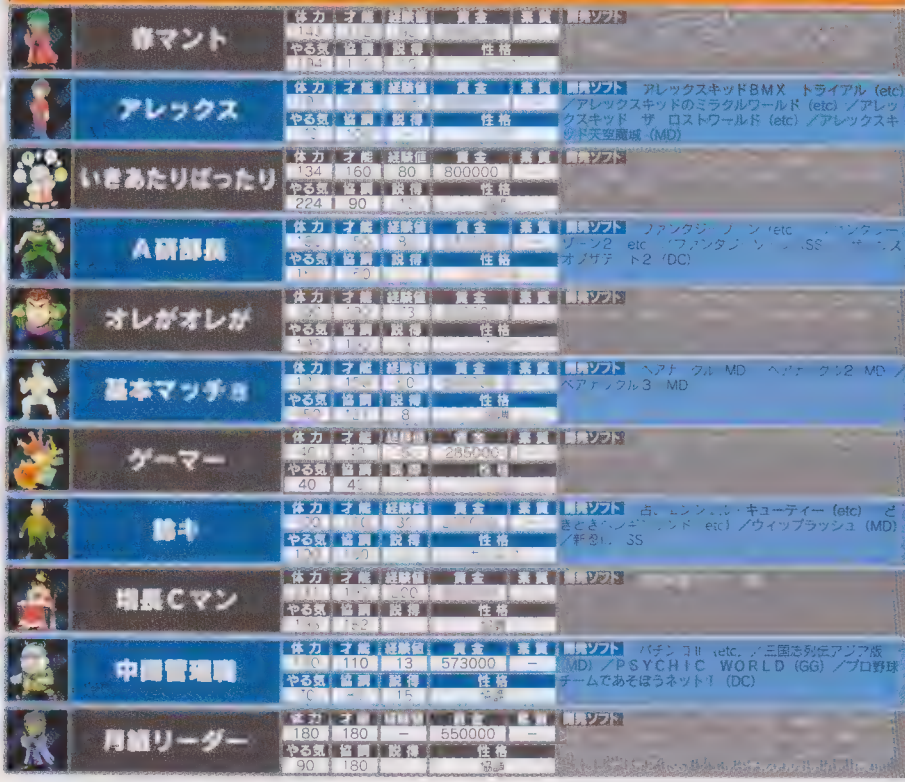
ここでは全スタッフをディレクター、デザイナー、プログラマー及び仲間にできないライバルの順で紹介。ゲームを104種類揃えないと仲間にならない人もいるので注意。

■スタッフ一覧の見かた

1. スタッフの名前。交渉で仲間にした場合のみ、名前を変更することができる
2. スタッフを仲間にした時点での体力。開発中に0になるとスタッフは力尽きて仲間から外れることになる
3. スタッフを仲間にした時点でのやる気。これが高いと、期待値が上がりやすくなる
4. スタッフを仲間にした時点での才能。これが高いと、開発状況が上がりやすくなる
5. スタッフを仲間にした時点での協調。これが低くなるとケンカが発生しやすくなる
6. スタッフを説得したときに得られる開発経験値。ＵＦＯで仲間にしたときにも得ることができる
7. 交渉したときに、仲間にするのに必要となる好感度を最大20としたときの必要説得数。高いほど交渉が難しい
8. スタッフに毎月支払う基本金額。交渉や賃金変更によって、金額を変更することもできる
9. スタッフの性格を表す。カリスマ、マニア、協調の３種類あり、主にアイテムの効果に関係する
10. ディレクターになれる才能。○は最初から持っており、△は104本コンプリートした後になれるスタッフを示す
11. そのスタッフが開発できるゲーム。ゲーム名の後の略称は（etc）セガマークⅢ／全機種、（MD）メガドライブ、（MCD）メガＣＤ、（GG）ゲームギア、（SS）セガサターン、（DC）ドリームキャスト、（偽）偽ゲームと対応。

ディレクター（15人）

最初からディレクターであるスタッフ。ディレクターは能力値よりも、開発できるゲームの方が重要となる



	体力	才能	経験値	賃金	素質	開発ソフト
赤マント	144	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	104	1[illegible]	[illegible]	[illegible]		
アレックス	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	アレックスキッドBMX トライアル（etc）／アレックスキッドのミラクルワールド（etc）／アレックスキッド ザ ロストワールド（etc）／アレックスキッド天空魔城（MD）
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
いきあたりばったり	134	160	80	800000	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	224	90	[illegible]	[illegible]		
A研部長	[illegible]	[illegible]	9	[illegible]	[illegible]	ファンタジー ン（etc ンタジー ーン2 etc ファンタジー ン（SS ス オノサテ ト2（DC）
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
オレがオレが	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	1[illegible]	[illegible]	[illegible]		
基本マッチ	[illegible]	1[illegible]	0	[illegible]	[illegible]	ペアナックル MD ペアナックル2 MD ／ペアナックル3 MD
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	8	[illegible]		
ゲーマー	40	20	[illegible]	285000	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	40	4[illegible]	[illegible]	[illegible]		
鈴木	[illegible]	[illegible]	3[illegible]	[illegible]	[illegible]	占、ミンシャル・キューティー（etc） ときどきペンギンランド etc）／ウィップラッシュ（MD）／新忍II SS
	やる気	協調	説得	性格		
	1[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
増長Ｃマン	[illegible]	1[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	1[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
中間管理職	[illegible]	110	13	573000	—	パチンコII（etc）／三国志列伝アジア版（MD）／ＰＳＹＣＨＩＣ ＷＯＲＬＤ（GG）／プロ野球チームであそぼうネット！（DC）
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	15	[illegible]		
月給リーダー	180	180	—	550000	—	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	90	180	[illegible]	[illegible]		

ドラッグストア

体力	才能	経験値	資金	素質
			800000	

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：ザ・GG忍（GG）／ザ・GG忍2（GG）／ザ・スーパー忍2（MD）

ドリルマッチョ

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格
184	60	17	

関係ソフト：

海の王様

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：スーパーワンダーボーイ（etc）／モンスター（etc）／モンスターワールド4（MD）／モンスターワールド3（MD）／サンバDeアミーゴ（DC）

マネマネ

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：

デザイナー（44人）

デザイナーの中で、クーロン黒沢、斎藤智晴、デザインチーフ、冨豪層長は、104本コンプリートしないと登場しない。

赤マッチョ

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：ソニック・ザ・ヘッジホッグ（GG）／ソニック（etc）／ソニックラビリンス（GG）

かびた梅干

体力	才能	経験値	資金	素質
100	200	500	500000	

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：

黄マッチョ

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：ト&パター（GG）／スーパーリアルバスケットボール（MD）／エターナルチャンピオンズ（MD）

クーロン黒沢

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：

ゲーム誌編集

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：SUPER RACING（etc）／スポーツ（etc）／サッカー（etc）／アックス=バトラー（GG）

月給大滝博

体力	才能	経験値	資金	素質
		75	380000	

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：

ゲット魚

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：

斎藤智晴

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格
150	50		

関係ソフト：

週一秋葉

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：グレートゴルフ（etc）／グレートバスケットボール（etc）／グレートバレーボール（etc）／グレートフットボール（etc）

せしぼんさん

体力	才能	経験値	資金	素質
100	150	—	700000	○

やる気	説得	説得	性格
20	60		

関係ソフト：

ソニック

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：

大統領の娘

体力	才能	経験値	資金	素質
100	180	135	300000	×

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：

タンクマッチョ

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：VD／シャットアップ／サ ー（MD）／AX－101（MCD）／クイズスクランブル スペシャル（MCD）

テキパキーパー

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格

関係ソフト：

デザインチーフ

体力	才能	経験値	資金	素質

やる気	説得	説得	性格
150	120		

関係ソフト：河崎羅（etc）／勇聖伝（etc）

	体力	才能	経験値	賞金	素質	購入ソフト
ドット雑	[illegible]	56	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ドット博士	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	シャイニングフォース（MD）／シャイニングフォース2（MD）／シャイニングフォースCD（MCD）
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
なりそこない	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ネイ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	なし
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ばくばく犬	[illegible]	1	1	5000	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ばくばく猫	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	なし
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ばくばくパンダ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
はぐれアーチスト	180	190	－	387000	△	GGパートシート（パイ GG） GGポートレート（あきら）（GG）／トージャム&アール（MD）／アートアライブ（MD）
	やる気	協調	説得	性格		
	13	127	－	マーア		
富豪商人	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	（SS）／ファンタジスティカ（SS）／DESR
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ハッタリ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SDI（etc）
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
プリンスオブドット	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
プリンセスオブドット	[illegible]	[illegible]	13	178000	○	ロード オブ ソード（etc） メイッチ（MCD）／GPライダー（GG）
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
フルボトル	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
へんなアゴ	27	176	90	573000	△	ストーン（MD） エコーズ／ドルフィンCD（MCD）／ダーク・ウィザード（MCD）
	やる気	協調	説得	性格		
	162	194	10	[illegible]		
星組リーダー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	90	180	－	[illegible]		
ポリゴン人間	180	130	80	300000	△	／ドルフィン（等 MD）／リュウ伝説（MD）
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ホンコンA組	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
マイナス思考	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	魔界列伝 etc.
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
マスターオブドット	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	やる気	協調	説得	性格		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ムチ田さん	100	150	－	700000	○	忍（etc）／ゴールデンアックス（MD）／獣王記（MD）／エイリアンストーム（MD）／ダイナマイト刑事（SS）
	やる気	協調	説得	性格		
	120	60	[illegible]	[illegible]		

	体力	才能	経験値	賃金	素質	購入ソフト
メカ王	130	12	50	100000	○	
	やる気	協調	説得	性格		
	120	10	11	甘い		
メカマニア	160	16	30			ギャラクティック・プロテクター（etc）／サンダーブレード（etc）
	やる気	協調	説得	性格		
	15	2	9			
メカマニアMk２	110	11.5	30			
	やる気	協調	説得	性格		
	98	9.7	9			
もえもえ	1	1	63			ゲーム図書館（MD）／ゲームのかんづめ Vol. 1（MCD）／ゲームのかんづめ Vol. 2（MCD）
	やる気	協調	説得	性格		
	10	1.5	16			
もみのきさん	110	1.5				
	やる気	協調	説得	性格		
	120	10				
桃マッチ	3	11	1			マージャンC.O.P. 竜（MD）／パーミリオン（MD）／雀聖登龍門（MD）／ミクスランザ（MD）／セカロジャーナ・ンピオンシップ（他）
	やる気	協調	説得	性格		
	15	1.5	6	カリスマ		
リスター	1	1.5	9			
	やる気	協調	説得	性格		
	110	10.0				
リチーク	3	1.5	9			ワンダーハンマケトン外伝（MCD）／バハムート戦記（MD）
	やる気	協調	説得	性格		
	105	9.5				
雑霊	1	1.5				
	やる気	協調	説得	性格		
	5	3.5				

プログラマー（42人）

プログラマーの中で、カード男、デブロ、B研部長、貧民層長、萌え老は104本コンプリートしないと登場しない。

	体力	才能	経験値	賃金	素質	購入ソフト
青マッチ	1	1.5	2			忍者外伝（GG）／ドラゴンクリスタル（GG）／シャドーダンサー（MD）
	やる気	協調	説得	性格		
	80	1.5	8			
秋葉王	130	2.5	20			
	やる気	協調	説得	性格		
	150	5.0	9			
アセンブラウィザード	120	2.5	50		○	エコー・ザ・ドルフィン（MD）／エコー・ザ・ドルフィン2（MD）／ラストブロンクス（SS）／クレイジータクシー（DC）
	やる気	協調	説得	性格		
	80	5.5	17	マニア		
アミーゴ	150	1.5	35			
	やる気	協調	説得	性格		
	150	1.5				
インフルエンザ	1	30	5	5000	△	ファミリーゲームズ（etc）／麻雀戦国時代（etc）／熱球甲子園（etc）
	やる気	協調	説得	性格		
	30	0.5	5			
エビ2号	130	2.5	250			
	やる気	協調	説得	性格		
	200	200				
オバオバ	100	2.5	135			なし
	やる気	協調	説得	性格		
	1	5.5				
カード男	130	15.5	58			
	やる気	協調	説得	性格		
	70	1.0				
木	1	1.5	1.5			スペースバリアー（etc）／スペースバリアー（GG）／スペースバリアー（SS）
	やる気	協調	説得	性格		
	150	60				
機材管理	110	8.5	5			
	やる気	協調	説得	性格		
	105	60	6	協調		

	体力	才能	経験値	資金	素質	購入ソフト
月給定額						アクションファイター（etc）／アストロヴィ[illegible]（etc）／ザクソン（etc）／ザクソン　3D（etc）
ゲルモンキー				10000		
那須ネズミ						BLADE　EAGLE（etc）
週二秋葉						
しょうじゅん			50	300000		2　SS
水中マッチ II						
すご腕ピンク	96	203	94	462000	△	[illegible]館　GG　[illegible]館　GG
スパイおじさん						
ゾンビ		190	135			
てつやつづき						[illegible]（GG）
デビルゴールド	100	199	－	540000		クリスマスナイツ（SS）
プロ						
ドラゴン	100	150	135	300000	×	
ナイツ	100	200	135	[illegible]		
ヌシ						オバオバ（etc）／エンデューロ　レーサー（etc）／ナスカ'88（etc）／BLADE　EAGLE（etc）
のみすぎ						
のりおくれ						ジ　ウーズ（裏）（MD）／バルスマシ（MD）／ファンタシースター　復刻版（MD）／クリスマスナイツ（SS）
箱いり娘						
花組リーダー				425000	○	コ[illegible]ンアックス・サ・テュ[illegible]（SS）／ファイターズメガミックス（SS）／ファイティングバイパーズ（SS）
B研部長	98	200	－	2000000	△	ハンター（MD）／バーチャルファイター（MD）／バーチャファイターS（SS）／バーチャファイターR（SS）

	才能	経験値	資金	素質	購入ソフト
月給定額					
ゲルモンキー	60	10			
週二秋葉		9	マニア		
しょうじゅん					
水中マッチ II					
すご腕ピンク	203	94	462000	△	
スパイおじさん	80	9			
ゾンビ	190	135			
てつやつづき	86	8	マニア		
デビルゴールド	199	－	540000		クリスマスナイツ（SS）
プロ					
ドラゴン	150	135	300000	×	
ナイツ	200	135	[illegible]		
ヌシ					
のみすぎ	96	10			
のりおくれ					
箱いり娘					
花組リーダー			425000	○	
B研部長	200	－	2000000	△	

	やる気	協調	説得	性格
月給定額				
ゲルモンキー	100	60	10	
週二秋葉			9	マニア
しょうじゅん				
水中マッチ II				
すご腕ピンク				
スパイおじさん	180	80	9	
ゾンビ				
てつやつづき	183	86	8	マニア
デビルゴールド	214	150		
プロ				
ドラゴン				
ナイツ	110	100		
ヌシ				
のみすぎ	174	96	10	
のりおくれ				
箱いり娘				
花組リーダー				
B研部長	85	142		

	体力	才能	経験値	資金	素質	開発ソフト
貧民層長	やる気	協調	説得	性格		クロックワーク ナイト（SS）／パワードリフト（SS）／ハングオン GP'95（SS）／異説・夢見館（SS）
風呂ギライ	やる気	協調	説得	性格		
	132	63				
風呂大キライ	やる気	協調	説得	性格		チャンピオン プロレス etc
プログラマ間	やる気	協調	説得	性格		
プログラムチーフ	やる気	協調	説得	性格	C	ガンスターヒーローズ（MD）／ダイナマイトヘッディー（MD）／ライトクルセイダー（MD） ADVANCED大戦略 MD
				カリスマ		
ホイミマッチ	やる気	協調	説得	性格		
マッチョブースター	やる気	協調	説得	性格		スーパーモナコGP（MD）／ターボ アウトラン（MD）／ダイルレーサー（SS）／ズーム909（etc
緑マッチョ	やる気	協調	説得	性格		
みんだなお	やる気	協調	説得	性格		異説・夢見館 SS
消えぬ	やる気	協調	説得	性格		
				600000		
妖怪サボリ	やる気	協調	説得	性格		ウッディ ポップ（etc）／め組レスキュー（etc）／星をさがして
Root	やる気	協調	説得	性格		[illegible]人R（SS）
				300000		

ライバル（7人）

ここに上げられているスタッフは、仲間にはならないが業界紳士録に登録されるスタッフたちだ。

	体力	才能	経験値	資金	素質	開発ソフト
エビ	やる気	協調	説得	性格		なし
クール（セガ）	やる気	協調	説得	性格		
	—	—	—			
クール（ドグマ）	やる気	協調	説得	性格		なし
人工生命E	やる気	協調	説得	性格		
	—	—	400	300000	×	
ドグマ社長	やる気	協調	説得	性格		なし
ドグマ博士	やる気	協調	説得	性格		
				マニア		
虹野カオリン	やる気	協調	説得	性格		なし
	—	—	400	300000	×	
	—	—	—	マニア		

開発ソフト一覧

ここでは、最初に開発できる104本のゲームと、104本開発後に追加される140本に分けて紹介。費用は、ゲームの開発にかかる月ごとの費用を示し、単位は万である。

●基本104本

ソフト名	費用	開発スタッフ
セガマーク3／全機種（17種類）		
アレックスキッドBMX トライアル	10	アレックス
アレックスキッドのミックルワールド	[illegible]	アレックス
アレックスキッド ロストワールド	75	アレックス
ファンタジーゾーン	[illegible]	A研部長
[illegible]	75	A研部長
スペースハリアー	[illegible]	木
[illegible]	75	エビ2号
アフターバーナー	[illegible]	しょうじゅん
[illegible]	10	ムチ田さん
[illegible]	[illegible]	裸の王様
[illegible]	75	裸の王様
スペースハリアー3D	[illegible]	マネマネ
[illegible]	10	中間管理職
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	45	鈴キ
[illegible]	[illegible]	ゲーマー
ゴード オブ ソード	10	プリンセスオブドット
メガドライブ（38種類）		
アレックスキッド天空魔城	300	アレックス
[illegible]	75	ドット姉
ファンタシースター海外版	45	せしぼんさん
[illegible]	170	せしぼんさん
[illegible]	220	せしぼんさん
[illegible]	300	せしぼんさん
アウトラン	170	エビ2号
[illegible]	45	ムチ田さん
獣王記	75	ムチ田さん
[illegible]	170	ムチ田さん
モンスターワールド4	75	裸の王様
[illegible]	170	裸の王様
[illegible]	75	マネマネ
[illegible]	170	マネマネ
[illegible]	220	マネマネ
[illegible]	45	中間管理職
ウィップラッシュ	75	鈴キ
[illegible]	45	ゲーマー
[illegible]	170	[illegible]
[illegible]	220	基本マリオ
ベアナックル3	300	[illegible]
[illegible]	300	ドラッグストア
[illegible]	10	[illegible]
[illegible]	45	プログラムチーム
ナイトクルセイダー	[illegible]	[illegible]
[illegible]	220	プログラムチーム
[illegible] シューティング	75	ドリルマッチョ
[illegible]	75	月組リーダー
シャイニングフォース2	170	月組リーダー・ドット博士
[illegible]	75	赤マント
ランドストーカー	170	赤マント
[illegible]	220	赤マント
[illegible]	170	メカモ
[illegible]	75	メカモ
エコー [illegible]	170	アセンブラウィザード
[illegible]	170	いきあたりばったり
[illegible]	220	いきあたりばったり

ソフト名	費用	開発スタッフ
ゲイングランド	300	いきあたりばったり
メガCD（3種類）		
ぽっぷるメイル	[illegible]	赤マント
[illegible]	45	プリンセス
シャイニングフォー[illegible]	[illegible]	月組リーダー・ドット博士
ゲームギア（13種類）		
PSYCHIC WORLD	75	中間管理職
エターナル レジェンド	[illegible]	[illegible]
[illegible]	220	[illegible]
ウッディポップ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	45	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	45	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ザ・GG忍2	220	ドラッグストア
セガサターン（20種類）		
[illegible]	[illegible]	フルボトル
[illegible]	75	[illegible]
[illegible]	[illegible]	A研部長
[illegible]	75	もみの[illegible]
[illegible]	[illegible]	もみのきさん
[illegible]	170	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	170	[illegible]
ダイナマイト[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	170	[illegible]
スカイターゲット	[illegible]	[illegible]
[illegible]	170	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]3シナリオ	220	月組リ[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	220	メカモ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	75	宝組リ[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ラストブロンクス	220	アセンブラウィザード
ドリームキャスト（12種類）		
ザハウスオブザデッド[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	220	プリンセス
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	220	裸の王様
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	300	月組リ[illegible]
[illegible]	600	[illegible]
[illegible]	220	黒組リ[illegible]
[illegible]	600	[illegible]
[illegible]	300	メカモ
[illegible]	600	[illegible]
ソニックアドベンチャー	300	いきあたりばったり
偽ゲーム（1種類）		
激萌秘書アリサ	170	増長Cマン
[illegible]	[illegible]	[illegible]

追加140本

ソフト名	費用	開発スタッフ
セガマークIII／全機種（41種類）		
SDI	75	ハッタリ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
グレートバスケットボール	45	週一秋葉
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	45	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ザ・サーキット	45	スパイおじさん
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ザ・プロ野球	75	スパイおじさん
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	10	インフルエンザ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
アクションファイター	10	月給泥棒
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ザクソン	10	月給泥棒
[illegible]	[illegible]	[illegible]
SUPER RACING	45	ゲーム誌編集
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ワッティ ポップ	10	妖怪サボリ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
サンダーブレード	75	メカマニア
[illegible]	[illegible]	[illegible]
エイリアンシンドローム	10	なりそこない
[illegible]	[illegible]	[illegible]
オバオバ	10	メシ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ナスカ 88	45	ヌシ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
フリッキー	10	マスターオブドット
[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔聖伝	45	デザインチーフ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ロックンボルト	10	ホンコンA型
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ワールド サッカー	75	ホンコンA型
[illegible]	[illegible]	[illegible]
メガドライブ（37種類）		
トージャム&アール	45	はぐれアーチスト
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ファンタシースター 復刻版	75	のりおくれ・ゲルモンキー
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
カメレオン キッド	10	のみすぎ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
パーティークイズ メガQ	75	のみすぎ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ソニック スピンボール	170	箱いり娘・カード男
[illegible]	[illegible]	[illegible]
JUJU伝説	45	ポリゴン人間
[illegible]	[illegible]	[illegible]
イチダントアール	45	プログラマ岡
[illegible]	[illegible]	[illegible]
バーチャレーシング	75	B研部長
[illegible]	[illegible]	[illegible]
スーパーリアル バスケットボール	45	黄マッチョ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
アウトランナーズ	10	緑マッチョ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
SUPER LEAGUE	75	緑マッチョ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ーミリオン	45	桃マッチョ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ソフト名	費用	開発スタッフ
[illegible]	75	ホイミマッチョ
アロー フラッシュ	10	タンクマッチョ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
スーパーモナコGP	10	マッチョブースター
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	170	桃マッチョ・斎藤智晴
メガCD（11種類）		
ゲームのかんづめ Vol.1	45	もえもえ
ゲームのかんづめ Vol.2	75	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
エコー・ザ・ドルフィンCD	45	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
AX-101	75	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
セガ クラシック	10	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ダイナミックカントリークラブ	75	[illegible]
[illegible]	[illegible]	水中マッチョ
ゲームギア（29種類）		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
シャイニングフォース外伝II	170	機材管理
[illegible]	45	[illegible]
G-LOC	75	[illegible]
[illegible]	170	メカマニア林[illegible]
GGポートレート（バイ）	10	[illegible]
[illegible]	10	はぐれアーチスト
モンスターワールドII	75	[illegible]
[illegible]	10	てつやつづき
ザ・クイズギアファイト	45	てつやつづき
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	45	緑青
[illegible]	75	緑青
[illegible]	1[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	箱いり娘
ペンゴ	75	箱いり娘
[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔導物語I	45	すご腕ピンク
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	月給泥棒
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	10	赤マ[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ドラゴンクリスタル	45	青マッチョ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
セガサターン（21種類）		
ウィングアームズ	75	テキパキーバー
ドラゴンフォースII	220	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
廊下にイチダントアール	170	プログラマ岡
[illegible]	[illegible]	[illegible]
バーチャファイター2	220	B研部長
[illegible]	170	秘書王・ホイ[illegible]
ゲイルレーサー	75	[illegible]
[illegible]	10	デブロ
ADVANCED WORLDWAR	75	[illegible]
[illegible]	170	デブロ
クロックワーク ナイト	10	[illegible]
[illegible]	45	貧民層長
ハングオン GP'95	75	貧民層長
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ドラゴンフォース	10	富豪層長
[illegible]	45	富豪層長
テラ ファンタスティカ	75	富豪層長
[illegible]	170	[illegible]
デカスリート	10	萌え老
クリスマスナイツ	170	のりおくれ・デビルゴールド
偽ゲーム（1種類）		
[illegible]	300	桃マッチョ

イベントデーター覧

ここでは、ゲーム開発で発生するイベントをまとめて紹介している。選択のあるイベントは時間制限があるので注意しよう。

イベントはスタッフに関係するものが多く、だんだんスタッフが優秀になっていくのだ

様々なイベント

ここで紹介しているのは、ゲーム開発中に発生するさまざまなイベントである。基本的にイベントはスタッフ個人に発生するが、緊急ミーティングや相談といった、チーム全体あるいは瀬賀太郎に影響するイベントも存在するぞ。

友情パワー	友情パワーによって、ふたりの才能と協調性の上限がアップする
ひらめき	才能の上限とやる気がアップ、ひらめき効果で10日間やる気が減らなくなる
絶好調	やる気の上限と才能がアップ、才能が10日間減らなくなる
学習不書	スタッフの力によって設備がアップする
チャクラ発動	体力999、やる気255、才能255、協調性255になる。1ヶ月後、能力がどん底になる（体力、やる気、才能が10）
スランプ	2週間近く、開発から逃げ出す。立ち直ると、やる気が全回復、才能の上限がアップ
病　気	病気の間、指示が通じなくなる
ハートブレイク	スタッフが突然、数日間出かけてしまう。戻ってくると失恋した報告をうける
ウェディング	スタッフが突然、数日間出かけてしまう。そして相手を見つけて結婚する。新婚パワーで能力値が全回復し、絶好調状態になる
引き抜き	給料10万アップ、20万アップ、そのままの3択で、20万アップならほぼ確実に引き抜かれない
ミラクルパワー	D研や有明で仲間にしたスタッフは、ミラクルパワーで能力を回復することがある。
コンピュータウィルス	2択が発生して、間違えると設備が3低下して再び2択になる。止まるまで続く。
バグ襲来	3択で、正解だとそのスタッフの体力とやる気の上限が3アップし、外れると体力とやる気が10ダウンする。以下に正解の武器例を紹介しておく。 ダガー、サーベル、ショート・スピアー、クレセント・アックス、レイピア、ブロード・ソード、殺虫剤、ドリキャス、フライパン、クレイモアー、ジャベリン、ファルシオン
クリスマス	12月25日に発生するイベント。スタッフのセリフが聞ける
ケンカ	ケンカはスタッフの協調性が低下していると発生するイベントである。3択があり、選んだ項目によって様々な結果が表れる

あえて放っておく▶全員のやる気が10ダウン／**とにかく止める**▶二人のやる気が20ダウン／**二人とも叱る**▶二人のやる気が30ダウン、二人の協調性の上限が2アップ

悪　癖	ただのセリフだけの悪癖と違い、「○○○は、基本的にダチが多い」と始まる悪癖は、その後に3択がある

あえてほおっておく▶全員のやる気が3ダウン／**機嫌をとる**▶やる気が5アップ、才能の上限が3ダウン／**厳しく言う**▶やる気が20ダウン、才能の上限が3アップ

不満

「○○○は、よくこんなことを平気で言う」で始まる不平は、悪癖と同じく3択があり その結果で効果が違う

仕方ないのであきらめる▶期待値が20%ダウン／**無理にでもやらせる**▶期待値が10%アップ、協調性が20ダウン／**他のスタッフにまかせる**▶才能の上限が2ダウン、期待値が5アップ、別のスタッフの才能の上限が3アップ

緊急ミーティング

緊急ミーティングは、主にゲームの開発状況及び期待値に影響がある重大な選択肢である。種類は全部で5種類あり、3つの中から対応を判断することになる。現在必要とする状況をよく考えて、対応するようにしよう。

GD読みこみ時間の短縮

適当でなんとかごまかそう▶期待値が5%アップ
なんとしても短くしよう▶期待値が20%アップ、開発状況が10%ダウン
長いだけのことはあるからOK▶期待値が10%アップ、開発状況が5%アップ、全員の才能が20ダウン

操作性の改善

時間をかけずにこのまま行く▶開発状況が3%アップ
気になる点だけ直す▶開発状況が3%ダウン、期待値が10%アップ
思いきって全体を見なおす▶開発状況が8%ダウン、期待値が20%アップ

グラフィックの問題

目立たないならそのまま▶開発状況が3%アップ
スケジュール内で努力してみる▶開発状況が3%ダウン、期待値が10%アップ
思いきって全部修正する▶期待値が30%アップ、開発状況が5%ダウン、全員のやる気が10ダウン

製品安定性のチェック

とりあえず別の作業を進める▶開発状況が5%アップ
無理してもチェックし直す▶期待値が10%アップ、開発状況が5%ダウン
その部分をゲームから削る▶開発状況が20%アップ、期待値が20%ダウン

企画とデザインの方向修正

作品のイメージを重視する▶期待値が30%アップ。開発状況が20%ダウン。スタッフの才能が20アップ
グラフィックに合わせて企画を修正する▶期待値が20%アップ、開発状況が10%ダウン、スタッフのやる気が20アップ
時間が無いのでほどほどにする▶開発状況が5%アップ

「実は相談があるのですが……」

スタッフは時に瀬賀太郎に相談してくることがある。相談の内容はさまざまだが、スタッフの能力が変化するため、きちんと対応しよう。基本的には能力値が低下しても、上限値が増えるほうを選択したほうがそのスタッフのためになるぞ。

「最近、仕事が思うように進まなくなってきた気がするのですが」

苦手なことを克服しよう。▶才能の上限が3アップ、やる気が30ダウン
好きなことをやってみよう。▶やる気の上限が2アップ、才能の上限が1ダウン
思いきって新分野に挑戦だ。▶才能が30アップ、やる気が30アップ

「やっぱ、私って天才ですかね？」

そうだね。最高だよ！▶やる気が100アップ、才能の上限が3ダウン
もっとすごい人も沢山いるんだよ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が2アップ
たいしたことないんじゃない？▶やる気が100ダウン、才能の上限が4アップ

「マシンが遅すぎで、どうも仕事が思うように進まないんですよ」

申請しておくよ。来るまでガマンしてくれ。▶やる気の上限が1アップ、やる気が5ダウン
ボクのマシンを使っていいよ。▶やる気が20アップ、才能の上限が2ダウン
なんでも環境のせいにするな！▶才能の上限が2アップ、カリスマが2ダウン

「あまり急いで仕上げると手抜きに見えると思うのですが…」

そう見せないのがテクニックだよ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が2アップ
楽だし、その方が仕事進むでしょ。▶やる気が20アップ、才能の上限が2ダウン
それはだめだね。絶対。▶やる気が20ダウン、カリスマが3アップ

「このソフト、今まで使ったことがなくて分からないんですが…」

避けて通れない。がんばってくれ。▶やる気が20ダウン。才能の上限が3アップ。
それじゃ何を用意すればいいの？▶協調性の上限が2ダウン、カリスマが2アップ
自分で用意できるならそれでもいいよ。▶才能の上限が2アップ、カリスマが2ダウン

「あいつ、仕事できないくせに口ばっかり達者で…」

長い目でみてやってよ。▶やる気10ダウン。協調性上限2アップ。
間違いに気付くまで放っておけ。▶やる気が20アップ、カリスマが2アップ
確かに、生意気なヤツだね。▶やる気が100アップ、カリスマが4ダウン

「みんな言うことが違うんです。一体、誰の言うことを聞けばいいんですか!?」

それは自分の考えで進めてくれ。▶協調性が30ダウン、協調性の上限が3アップ
ディレクターの判断に任すよ。▶協調性が30アップ、カリスマが2ダウン
困ったら相談しに来てよ。▶才能が20ダウン、カリスマが3アップ

「周りから仕事が遅いと言われました…」

気にするな。自分のペースで行こう。▶やる気の上限が2ダウン、カリスマ3アップ
まわりのペースに合わせて下さい。▶才能の上限が1アップ、カリスマが1ダウン
かかった時間分のものは仕上げてください。▶才能の上限が2アップ、カリスマが3ダウン

「この職場、時間にルーズなヤツが多すぎませんか？」

この業界はこうなんだ。フツウとは少し違うんだよ。▶協調性の上限が2アップ。カリスマが2ダウン
そうだなぁ、なんとかするよう努力はするよ。▶才能の上限が2ダウン、カリスマが2アップ
ちゃんと仕事を仕上げてくれればいいよ。▶協調性の上限が3アップ、やる気の上限が2ダウン

「周りに自分勝手な人が多くて困っているのですが…」

そのうち慣れますよ。▶協調性の上限が1アップ。カリスマが3ダウン。
仕事をしてれば文句はいいません。▶協調性が30アップ、やる気の上限が1ダウン
悪癖は改善するようにします。▶協調性が5ダウン、カリスマが3アップ

「なんか体調悪いんですよ。病院に行ってもいいですか？」

そうだね。健康が第一だからね。▶やる気が20ダウン、カリスマが2アップ
いいけど、仕事も頑張ってね。▶やる気が10ダウン、カリスマが1アップ
残念だけど、そんな暇ないよ。▶やる気が200ダウン、体力の上限が5アップ

「最近とってもしんどいです。いつになったら休めますか？」

終わるまで無理だろうね。▶やる気が100ダウン、やる気の上限1アップ
基本的に土日は休みなよ。▶やる気が30アップ、やる気の上限が1ダウン
休んでもいいけど、苦しいのは自分だよ？▶やる気上限が2アップ、カリスマが5ダウン

「もっと別の仕事をやってみたいんですが…」

次のプロジェクトまでに考えておくよ。▶やる気が20アップ、才能の上限が2ダウン
そんなことより今の仕事は終わってるの？▶やる気が20ダウン、やる気の上限が2アップ
好きなことばかりできるわけじゃないよ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が2アップ

「2度手間になるような仕事はしたくないんです。」

変更があるときは前もって予告するよ。▶協調性が30アップ、やる気が10ダウン
ゲーム制作に仕様変更はつきものだよ。▶やる気が30ダウン、カリスマが3アップ
このくらいで文句言うな！▶やる気の上限が3アップ、カリスマが3ダウン

「このソフト、ネットの掲示板で好き勝手書かれてますよ」

気にしない方がいいよ。▶やる気の上限が1アップ、やる気が5ダウン
反響があるのはいいことだよ。▶やる気が20アップ、協調性が20アップ
荒らしちゃえ！▶やる気が50ダウン、カリスマが5ダウン

「取り返しのつかないミスをしてしまいました。すいません…。申し訳ありません…」

なんとしてでも挽回するんだ▶協調性の上限が3ダウン、やる気が60アップ
どうにかできなきゃクビだ！▶やる気が120アップ、カリスマが6ダウン
理由は後で聞くよ。現状はどうなってる？▶やる気が10アップ、カリスマが1アップ

「作業が膨大で、いったい何から手をつけていいものやら…」

そのくらい自分で考えられないのか。▶やる気が40ダウン、やる気の上限が3アップ
無理しなくてもいいんだよ。▶やる気が30アップ、やる気の上限が2ダウン
とりあえず、今やってることを仕上げてくれ。▶やる気の上限が2ダウン、才能の上限が3アップ

「…この仕事…いつになったら終わるんでしょう…？」

まだまだ、これからだ。▶やる気が30ダウン、やる気の上限が3アップ
ゲーム作りはここからが面白いんだ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が2アップ
頑張れば早く終わるよ。▶やる気が20アップ、才能が10ダウン

「最近、仕事がめちゃくちゃツライんですけど…」

ゲーム作りはここが勝負だ！▶やる気が10アップ。カリスマが1アップ。
手を抜くことも覚えなきゃ。▶やる気の上限が3アップ、才能の上限が1ダウン
まだまだイケルでしょう。▶才能の上限が2アップ、カリスマが2ダウン

「…このゲームのネタって、なんかすごくヤバいけどいいんですか？」

何言ってる！これが面白いんだろ。▶やる気が10アップ、カリスマが1アップ
そうだね、色々配慮もしないとね。▶やる気が10ダウン、才能が20アップ
…修正しよう。▶やる気が100ダウン、カリスマが3ダウン

「もっと自分のペースで仕事をさせてほしいんです。」

一人で仕事してるわけじゃないんだよ。▶才能の上限が2アップ、やる気が30ダウン
いいけど、期間内に仕上げてね。▶やる気が30アップ、才能の上限が2ダウン
管理者の言うことを聞いてください。▶やる気が20ダウン、協調性の上限が2アップ

「仕事の方針が立たなくて、なにしたらいいのか…」

方針は問わないから頼むよ。▶やる気が20ダウン、才能の上限が2アップ
まずは問題をはっきりさせよう。▶やる気が10ダウン、カリスマが3アップ
担当の人と相談して決めてくれ。▶協調性の上限が3アップ、カリスマが2ダウン

「最近自分に自信がもてません。役に立っているんでしょうか？」

えっ、役に立ってないの？▶やる気が20ダウン、才能が20ダウン
もっと自分に自信をもて。▶やる気が40アップ、協調性の上限が1ダウン
当たり前です！▶やる気が10アップ、協調性が10アップ

「…自分が作りたいのはこんなゲームじゃないんです！」

思い通りになるほど甘くはないんだ。▶やる気の上限が2ダウン、カリスマが3アップ
次のプロジェクトで頑張ろう。▶やる気が20ダウン、協調性の上限が2アップ
よその会社はもっとひどいぞ。▶やる気が30アップ、カリスマが2ダウン

「今の仕事にやりがいを感じないんです」

ここで逃げたら負け癖がつくぞ。▶才能が20アップ、やる気が5アップ
頑張れば、損にはならないよ。▶やる気の上限1アップ、やる気が5アップ
やりがいは、見つけるものだよ。▶やる気が5アップ、カリスマが1アップ

スタッフ相関図

ここではスタッフの解説をもとにして、彼らの複雑怪奇な人間関係にメスを入れるぞ。意外な人物同士がつながった相関関係を知ることで、より深く『セガガガ』にハマれ！

アレックス

A研部長

プログラムチーフ

デザインチーフ

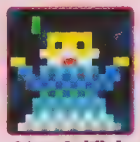
プログラマ岡

A研構造図

A研の上下関係は比較的まともで、チーフ同士もしっかりしている。バランスのよい信頼関係といえるぞ。

ドットの家系

マスターオブドットは、なりそこないが魂を込めたが、他のドットたちはどうして動いているのか謎である。


ドット博士

肉親

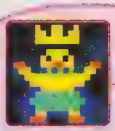
プリンスオブドット

兄妹

プリンセスオブドット

姉妹

ドット妹


マスターオブドット

魂を吹き込む

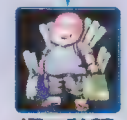
なりそこない

機材管理

買い物を頼む

週一秋葉

友人


週二秋葉

買い物を頼む

スパイおじさん

秋葉原の大きなおともだち

秋葉原での買い物でつながっている友人関係。買い物に出かけるのは、週一と週二の２人だけだぞ。

中間管理職

裸の王様

密告

妖怪サボリ

左遷された上司 ⇔ 仕事しない部下

上司嫌い ⇔ 部下ゲームすんな！

月給泥棒

対戦相手

月給大泥棒

必殺技 ⇔ 勝てない

ゲーマー

悲しきサラリーマンたち

悪い大人たちの見本。仕事をしない部下を持つと、上司は大変である。でもゲーム業界ではよくあることらしい。

メカグループ

B研のデザインブースにいるデザイナー集団。一見すると仲がよさそうだが、メカの新旧で確執があるようだ。

メカ王

尊敬

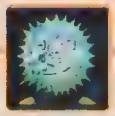
メカマニア

兄弟

メカマニアMk2

ヌシ

持ち込む


インフルエンザ

てつやつづき

病原菌仲間

ホンコンA型

リテーク

持ち込む

風呂大キライ

兄弟

風呂ギライ

ウイルス感染図

インフルエンザとホンコンA型の感染ルート。こうしてみると、怠け者が働き者に迷惑をかけているのがわかる。

B研・C研構造図

B研とC研の間には、マッチョ系というつながりがある。しかし、なぜこれだけ多くのマッチョがいるのかは謎である。

箱入り三姉妹とその周辺図

アセンブラウィザードによってC研に連れてこられた三姉妹は、その後離れ離れに。再び巡り会える日はあるのか？

もえもえ

テキパキーパー

へんなアゴ（長女）

アセンブラウィザード

箱いり娘（次女）

スゴ腕ピンク（三女）

デビルゴールド

マン3兄弟

フラグマンはA研、ラマンはB研、Cマンは C研と、弟ほど厄介な場所にいる。やはり兄はズルイのだろうか。

フラグマン

長兄

ラマン

次兄

増長Cマン

増長

Cマン

C研・謎の親子

貧民層長はC研にいる祖父を探しているが、その祖父は変わり果てた姿となっているため気づいていない。

萌え老

孫

祖父

貧民層長

やる気のない兄弟

どちらもコピーが好きという困った兄弟。弟は才能はあるがやる気がないため、楽なほうに逃げているようだ。

まねまね

兄弟

緑雲

クールの生み出したモンスター

クールの思念が生み出したモンスターたちで、ドグマ本社に巣くっている。瀬賀太郎にとって強敵だ。

かびた梅干

邪悪ネズミ

ゲルモンキー

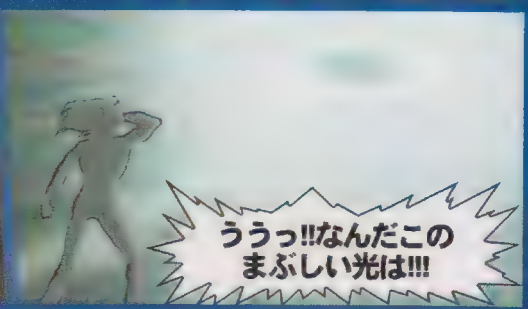
大河半実録まんが

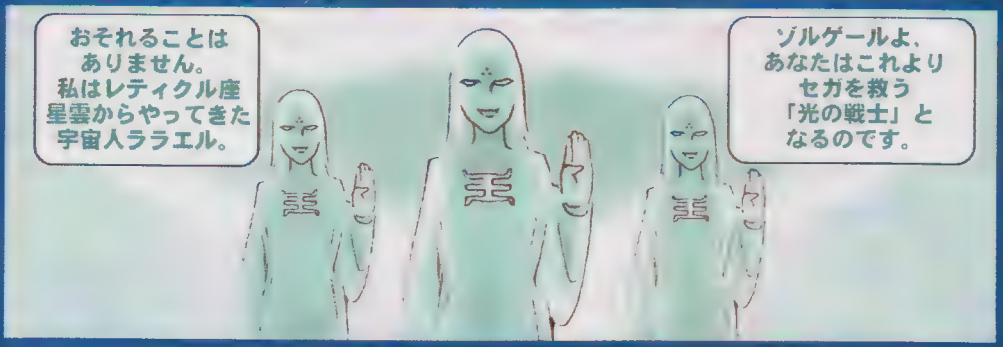
セガガガへの道

第一回 宇宙からの使命!!! の巻

激闘編

作★画 ゾルゲール哲





裏

ゲーム業界（おもにセガ）に冷や水をぶっかけるがごとき、過激な内容が話題を呼んだ『セガガガ』。その制作現場の内幕を探るべく、あらゆる手段で『セガガガ』に斬り込む！

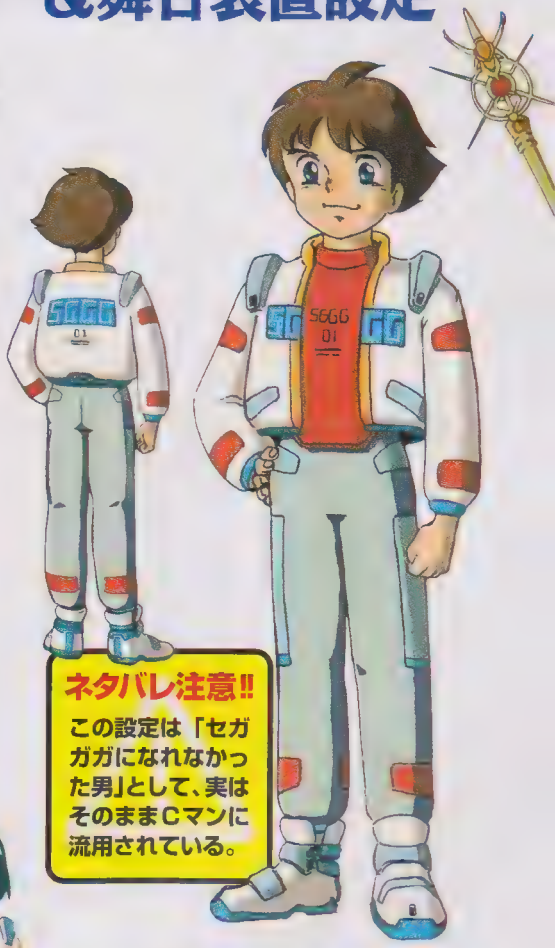
セガガガ!!

初期キャラクター&舞台装置設定

アニメーション発注用に起こされた絵コンテと設定資料の数々。貴重な資料から開発の苦労が伺えるぞ。

●主人公

デフォルト名は「瀬賀太郎」。田舎町に暮らす純朴なゲームファン。ＡＩコンピュータに選ばれて「セガガガ」の代表となる。



ネタバレ注意!!

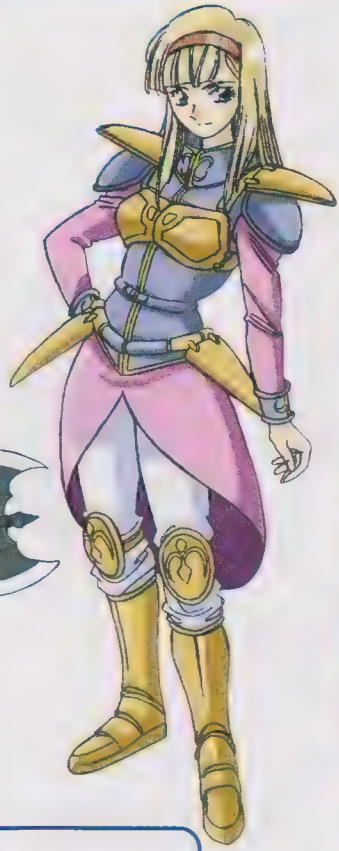
この設定は「セガガガになれなかった男」として、実はそのままＣマンに流用されている。

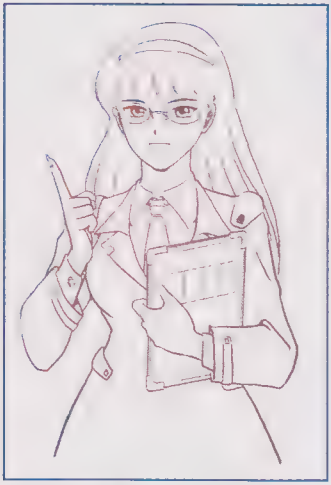
●ヒロイン

デフォルト名は「羽田弥生」。物語のコンセプトを握る役割を果たすことになる。主人公とはジャケットの背の数字などが異なる。

●アリサ&Other

ストーリー後半の山場部分の、アリサー行の変身した姿。『ファンタシースター』のコスチュームを再現してあるのだ。

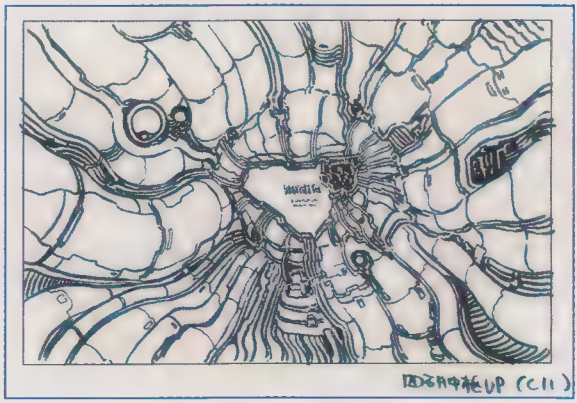




アリサ（秘書バージョン）の原型。製品版とは微妙に異なる印象だ

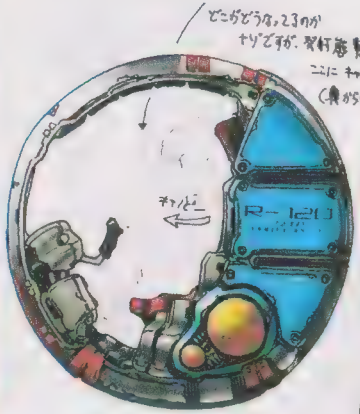
●D研中枢部

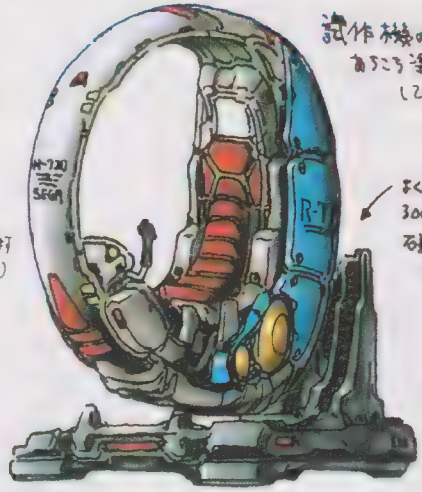
D研の最深部に位置する「ドルメヒカ」の初期設定画。ストーリーの根幹に関わる部分だけに、初期から設定があったようだ。



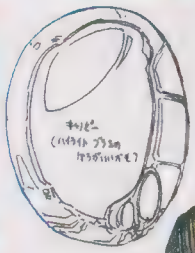
●R-720

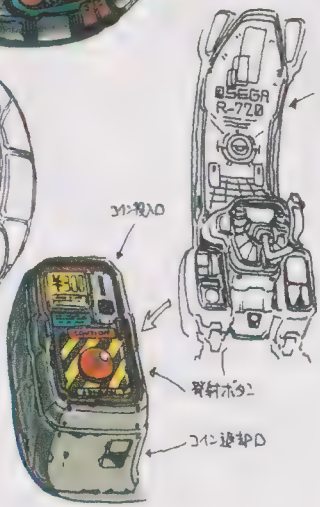
真のエンディングのルートで登場する『R-720』の詳細資料。ディスプレイ部やコイン投入口などこまかな部分まで指定されている。

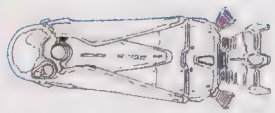


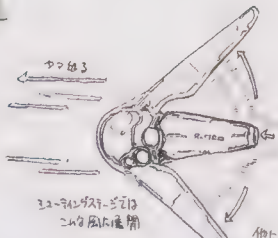


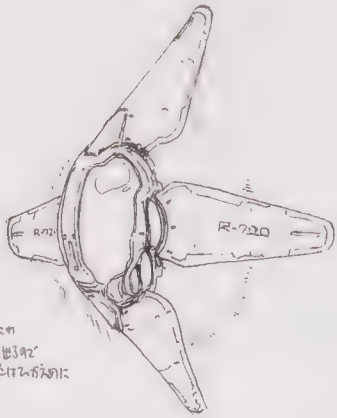
R-720
セガ初の宇宙用
アミューズメントマシン











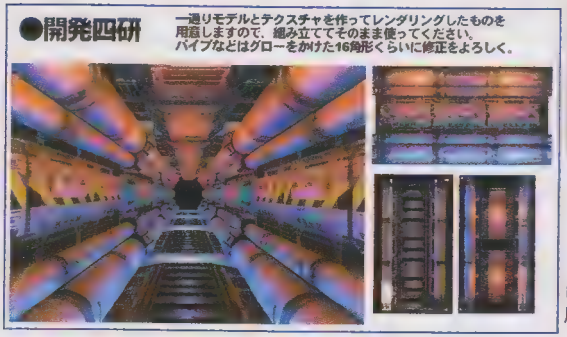
R-720 大気圏脱出用ブースターと
宇宙での展開図

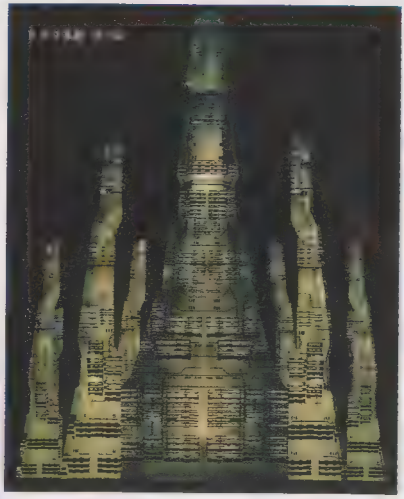
開発中ゲーム資料

こちらはさらに残存資料の少ないゲーム部分の開発用資料。制作途上の熱気を感じてみてほしい。

●開発用資料

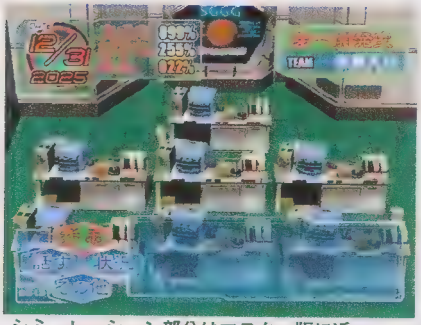
ゲーム部分の開発過程で制作されていった資料の一部。これらを元にしてゲームが作り込まれていったのだ。





セガのライバル、ドグマ社の全景図。ゲーム内では一望できない姿である

D研内のダンジョン制作に用いられた指定用シート。ポリゴンの指示がなされている



シミュレーション部分はマスター版に近いが、メニュー部分などに違いが見られる

●α版開発画面

マスター版に至るまでに、幾度も制作されたα版による画像を公開。ゲーム画面の細部が製品版と異なっていることに注目。

このα版のアリサは、本書P 77の線画を元にしたと思われる絵柄となっている

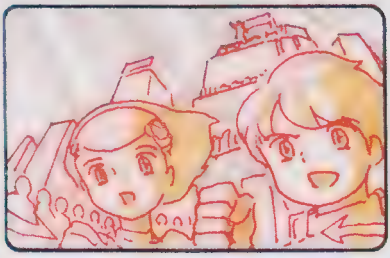
セガガガムービー絵コンテ

アニメーション作成のために描かれた絵コンテ。すべて製作者のゾルゲール哲氏の手によって描かれた。

オープニングムービー（1）

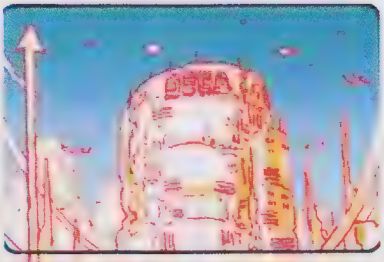
二重、三重に、加わる社員たち。

それぞれの素材は止めで十分ですが、デジタル合成のスピードや方向など工夫して、立体的に見えるようお願いします。要検討）



一番最後に、主人公とヒロインが左右からフレームinして完成！

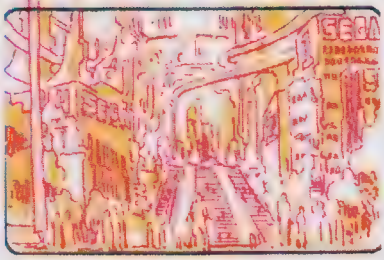
CHECK● デジタル合成によるカット割りで、社長の姿から主人公たちに向かって、スピーディに見せるような指定がなされている。



（オープニングその2）のカットと兼用。
冗談みたいに立派なセガ本社。

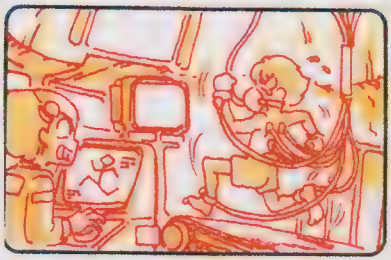
手前の主人公と通行人は、ここではいりません。

パンアップのスピードなどは本編のものより若干早くする必要があると思います。

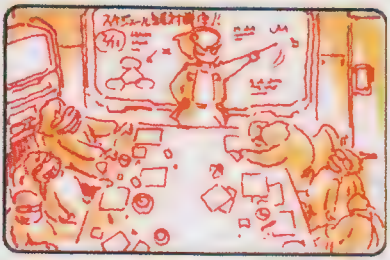


近未来を思わせる都市構造の絵コンテは、実際にはこうなった

オープニングムービー(1)

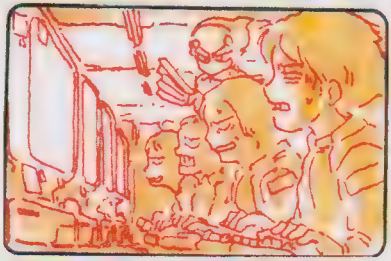


スパルタンな開発風景（笑）その1
どういう効果があるんだか知らないが、ルームランナーのおばけみたいな装置の上でモーションキャプチャーされる主人公。どんどん回転を上げるヒロイン。モニタのほうに、ポリラインの人間を同期させて表示すること。

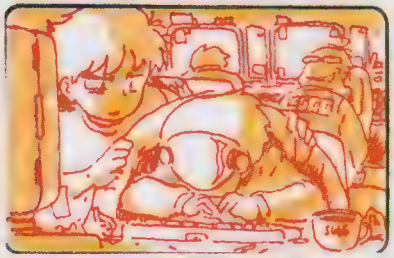


スパルタンな開発風景（笑）その2
煮詰まりまくった企画会議。ヒロインがホワイトボードをバンバンやって、なにかわめいているが、スタッフは疲労でバタバタ倒れていく。
がまんしてたらしい主人公（ヒロインの左となり）が最後に白目むいてダウン。

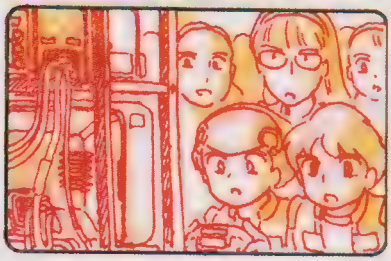
CHECK● 思わず笑いを誘う連続カットのアニメシーン。情景指定の細かさに注目。



スパルタンな開発風景（笑）その3
地獄のデバッグ作業。一列に並んだ主人公達が女工哀史みたいに目を真っ赤にしてデバッグしている（キーボードだけでなく、パッド操作しているやつもいる）
後ろで悪鬼がごとき形相のヒロインが、ハリセン持って、眠りかけたやつをひっぱたく。

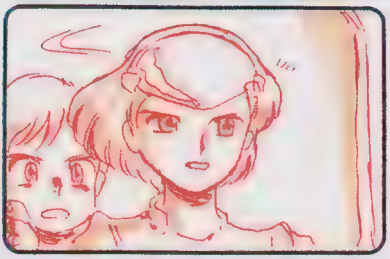


スパルタンな開発風景（笑）その4
死屍累々のエンド直前開発室。背後には寝袋にくるまったまま死んでいる奴とか、イスの上で黒く固まってる奴とか、とうとう精根尽きてキーボードの上に突っ伏しているヒロインに、こっちも死にそうな主人公が健気に上着を掛けてやっている。（下は半袖）



とうとう出来上がったソフトを眺めるセガガガスタッフ一同。手前のモニタとかケーブル類をきちんと描くこと。パッドを持って操作するヒロイン
カメラは主人公の方にゆっくりズームアップはじめて・・
（この時点では「ちょっとびっくり」くらいの表情しかわからない）

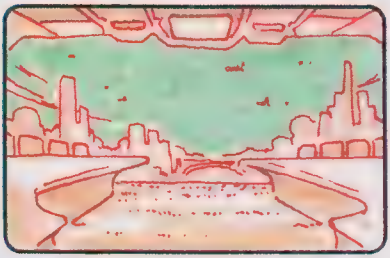
オープニングムービー(2)



謎の声「よく来てくれた」

声に反応して手前に向き直る弥生、主人公

CHECK● ゲーム開始直後のシーン。実際のムービーと状況が異なる場面（社長登場シーン）などが散見される



誰もいない室内
（だから弥生はあちこち振り向いていたのだが
わかりやすくするために上のカットのさらに前に
一度この無人の会議室内部を見せておいて方がいいか？

このアングルが、だいたいゲーム中のセガガガ作戦会議室と一致すること。小物など注意

どういう仕組みなんだか
床のじゅうたんの一部から
光が漏れてきたかと思うと、
四角く穴があいて・・・

下から立派な机と
どっかと腰を落ち着けた紳士、
かたわらの秘書らしき女性がせりあがってくる
逆光のイメージ

アップ

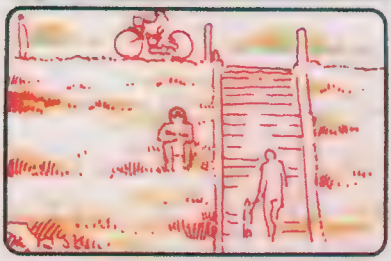
今のところここにはアニメの入交さんを座らせる予定ですが、
大人の都合により
1.本人が実写で登場
2.ＣＧで登場
3.マイケル・ジャクソン（交渉中）など配役の変更も予想されますので注意

社長
「ようこそセガガガへ、私が社長の入交だ」

幕間イベント

ミニゲーム終了後

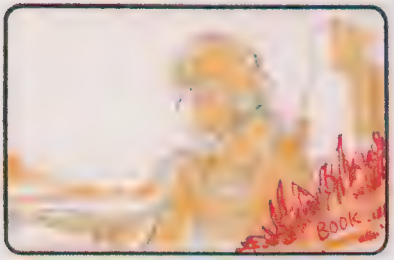
暮れなずむ多摩川のパンショット（二画面）
（ビデオ参考映像あります）



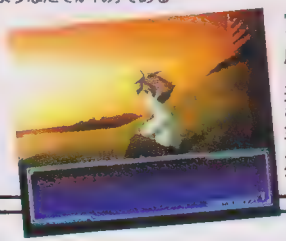
土手に腰掛けてたそがれている主人公
（ここでは私服です、設定別途）

時々自転車が通り過ぎたり

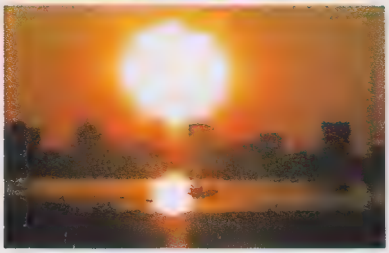
犬の散歩のオッサンがいたりする
（階段上らすのは大変なので、素直に下を歩かせた方がいいか？）



逆光の主人公
絵に描いたようなたそがれ方である



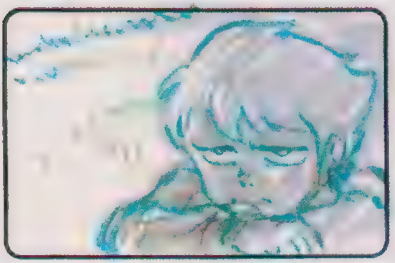
抜けがらのような表情で座り込む主人公



川をゆく船
（資料映像あります）

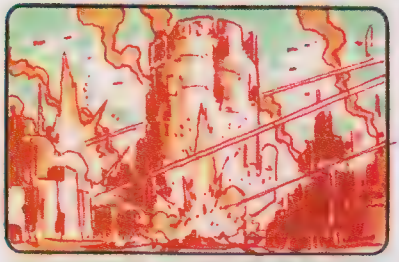
（川面透過光のひっぱりみたいなおなじみのもので可）

CHECK● ムービー中に用いられている映像は、ゾルゲール氏撮影によるもの。セガ近郊を流れる多摩川である



だまって船なんか見てる主人公
この世の終わりみたいな顔をしている。

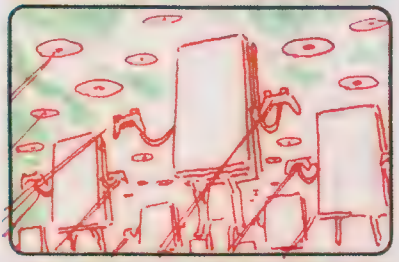
真エンディングムービー（1）



サブタイトルより。

激しい攻撃を受けているセガ本社
光線の雨が降り注ぎそこここから爆発の火の手が
あがっている
「ドカーン！　ドドーン！」

空を覆うなにかの黒いカゲ



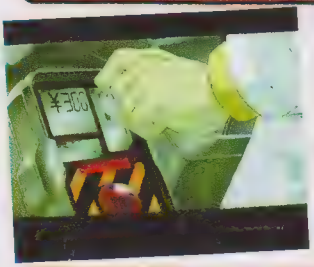
襲いくる、どっかで見たようなモンスター
（デザイン一考）

クールの残留思念が生み出した悪のモンスターである

「ビビビビビビビ」

廃墟と化した京急蒲田駅前で途方に暮れてる主人公

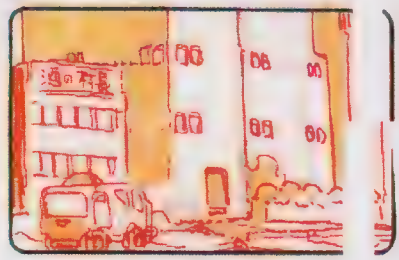
後ろでソニックが
こっちに親指を突き出す例のポーズをして
駆け去っていく



R-720起動のためコインを投入。300円で起動

以下、ふたたび携帯電話がつながって、秘書との会話に
（アドベンチャーパートで処理）

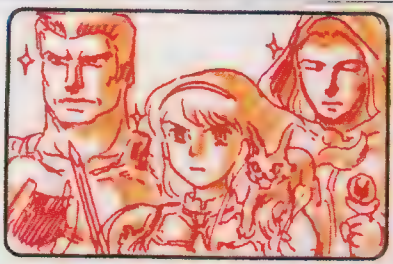
アレサ「もしもし、ああ、やっと繋がった。今どこなの？」
主人公「着きました！大鳥居の駅前です！」
アレサ「よかった、いい、よく聞いて、もう本社は危ないわ
そのまま環八を進んで、旧メカトロ開発のビルに向かって！
そこにR-720があるわ！」
主人公「R-720！？」



アレサ「伝説のマシン「R-360」の後継機種よ。業界初の宇宙旅行ゲームマシンとして開発されてたけど。あまりに巨大になりすぎて、プロトタイプだけで計画が中止されたの。
たしかまだ動くはずよ。
今日本で、すぐに宇宙に行ける方法といったらそれしかないわ！」
主人公「わかりました！」（ムービーに戻る）

メカトロ研のビルに駆け込む主人公（遠くで爆発音）

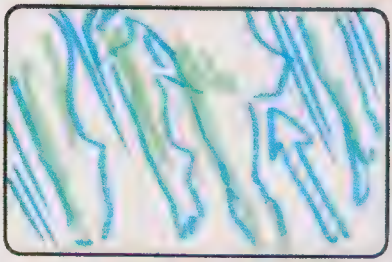
真エンディングムービー（2）



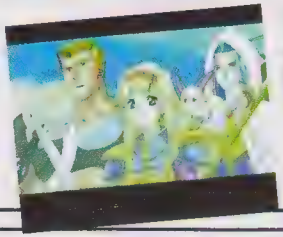
往年のマニア感涙のファンタシースター軍団
どこをどうやったのか、いつのまにか剣や盾までもってる

アレサの肩にミャウが飛び乗ってパーティ完成。

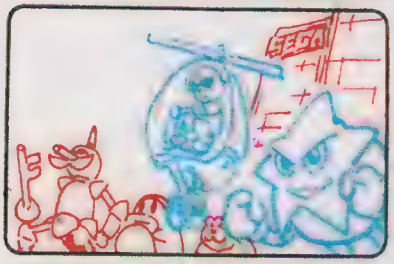
そろって、キッと空を仰ぐと、



そのまま画面街にかっこよく飛び立つ

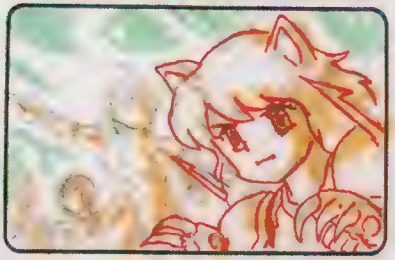


『ファンタシースター』の箱絵を彷彿とさせる一場面だ



アレサ達を追うように、飛び立つセガのキャラクター軍団
（ここからの数カットはどれも止め素材で可
密着マルチを効果的に活かして立体的に見せる）
リスター、アレックス、ペパルーチョ
どきどきペンギン、白熊、忍者プリンセス
フリッキー
などなど

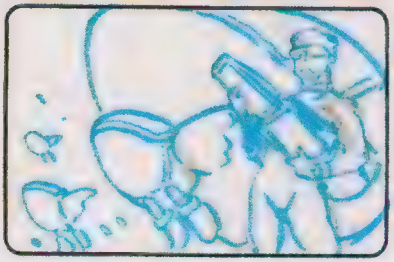
（協力・ソフト7研　のテロップ）



同じく、こっちはファンタシースターシリーズのご一同

（協力・ファンタシースター開発チーム　よしぼん　のテロップ）

CHECK● オールスターキャラ登場の山場シーン。絵コンテでは、完成ムービーに登場しなかったキャラクターも多数指定がされていた

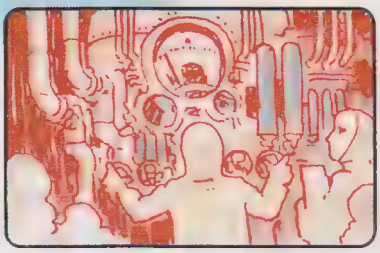


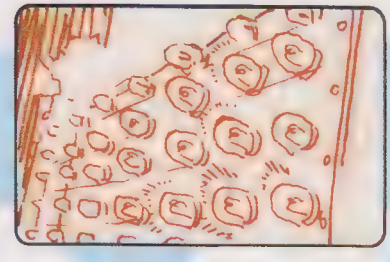
同じく、スペースハリアー、オバオバ、オババなど

（協力・ソフト1研　　AM2ofCRI　のテロップ）

秘蔵ボツ絵コンテ集

実際には制作されなかったボツ絵コンテの数々を一挙公開！　なにやらかなりヤバげなネタも……!?





●真・テラドライブ!?

ＡＩコンピューター「テラドライブ」は、ボツ絵コンテバージョンでは、さらに仰々しいスペックとなっていた！　スチームパンク然とした計器類をチェックする技師、しかも動作回路はなんと真空管!?　「20万本の真空管を使用して、512ビット級ＣＰＵを4096個並列動作させている」とのことらしい。

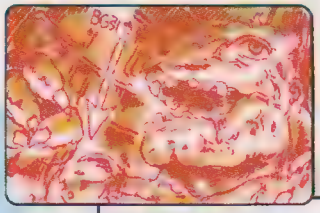
●魔境の開発室

開発室へ始めて足を踏み入れた際に挿入される予定だった、ムービーシーンのカット。暗闇の中から野獣のように光る、獣と化したゲーム開発者におびえる主人公……。イラストと描き文字タッチが完全に「つのだじろう」テイストなのが笑える。

足を踏み入れたら脱出不能!?
人外魔境の開発室

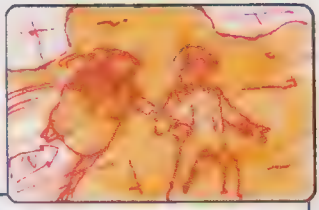
●最凶のヒロイン誕生！

Ａ研ボスとの戦いのあとを描いた絵コンテ。暴れ狂うＡ研のボスを、手榴弾で非情に仕留めるヒロイン!?　ゲーム中の不可思議なイメージをひっくり返す、大爆笑の一幕。けど予算の都合や展開の関係で……ってことで結局ボツ。



何か人間でないモノに変化していく
（BG引きだんだん遠く）

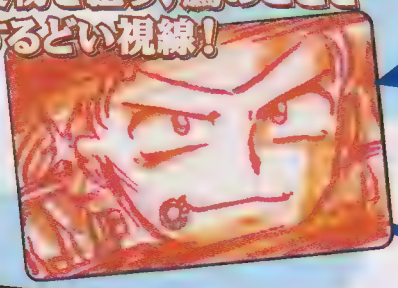
ボス「うごわあああああ！
新しい試みなど、他のメーカーに任せておけばよい、我々はただ、後から甘い汁だけを吸っておれば、それでいいのだあああああ！」



今までどこに潜んでいたんだか、ヒロインがすばやく横から滑り込んできて･･･
（腰の後ろに手を回す動作あり）

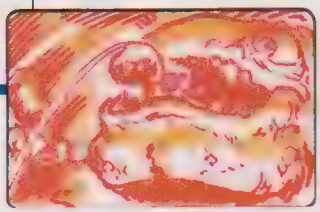
ヒロイン「貴重なご意見ありがとう！」

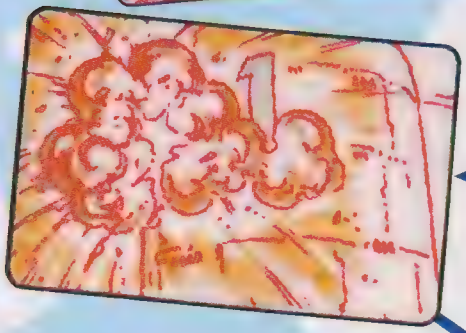
獲物を狙う、鷹のごとき
するどい視線！



もはや完全にバケモノとなったボスの口の中に
そのまま放り込む
（手榴弾だけ見えれば可）

ボス「ぐはははは･･･グオ？」

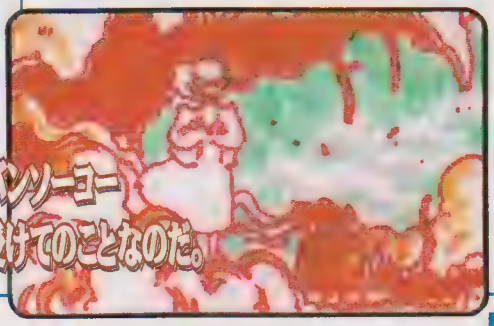




ケムリが晴れていくと
大穴があいて青空が見えるボスの部屋。
どうやって爆風を避けたのか、ほぼ無傷で
風に服をはためかせ、不遜に笑うヒロイン

ヒロイン「これで開発拠点が手に入ったわね！　おめでとう！」

黒こげになってへたりこんでる主人公
なんというアナーキーなヒロインであろうか



6話でボスが再登場した際に、全身ハンソーコーだらけなのは、実はこの没シーンを受けてのことなのだ。

社内プレゼン用 ㊙映像を入手!!

ここに紹介する映像は、ゲーム開発前に制作され社内プロモーション用に用いられたという門外不出のビデオ映像である。危険度120％のその内容に仰天せよ!!

⚠WARNING!!

ここで紹介されている映像のうちの何点かには、業界人や社名が実名で登場しているため、モザイク処理が施されております。その点をあらかじめご承知の上で、服用量にご注意してお楽しみ下さい。

1 1stプレゼン用映像

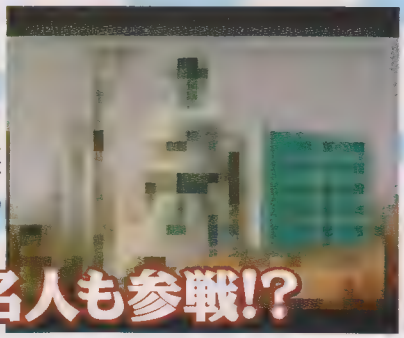
ゲーム制作をセガ社内でプロモーションする目的で、もっとも初期に制作された映像。あくまで社内用を目的としたため、そのままでは表に出せないネタが満載となっている。

実写映像で社長が登場!!

実写取りこみ映像の入交氏が、プレイヤーに任命を告げる一場面。ステータス部分には「必殺技」!?

同じくゲーム冒頭を思わせるシーンでは、業界の著名人も登場。手前の謎の人物は……!?

戦闘シーンのプロトタイプ。複数同士のバトルが想定されていた。ヒロインらしき人物もすでに存在



セガ本社から現れる巨大な人影。実際は『ゴールデンアックス』の敵だが、この姿は!?

アノ有名人も参戦!?

ゲームの方向性は今と変わらないが、シェア争いは現実のシチュエーションに近い三つ巴

完成ソフトもパロディ三昧

セガのゲームだけでなく、オリジナルソフトもバンバン作れるコンセプト。パロディソフト揃い

実名のゲーム制作者が登場、スタッフに加えられるという夢の展開。実名だと選択肢のヤバさも倍増

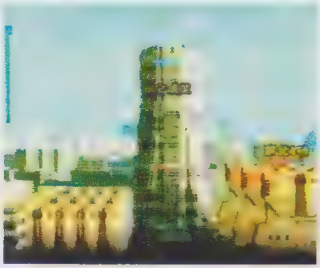
シミュレーション部分の概略も、完成形のものとほぼ同様。実名のキャラクターが入り混じるという、違和感たっぷりの画面だ

実名スタッフでゲーム開発！

各界の有名人のクロスオーバーによるキラーソフト開発！　誰もが冗談で思いつきそうな内容も、いざ映像になると強烈なインパクト

2 α版プレゼン用映像

ゲームの開発がある程度進行した状態のものを用いた映像がコレ。大枠では変わらないが、細部では違いが見られる。完成版までにマイナーチェンジが繰り返された証なのだ。



シミュレーション部分は、製品版とほぼ変わらない仕上がり。イベント部分の絵柄が異なっている

キャラクターなどもほぼ現在の形になっている。現在とは少々印象が異なるアリサに注目

こ、この顔立ちは……

規制の限界に挑戦!

前ページのプレゼン版映像にあったオリジナルソフトはこの段階でも健在。ここからマスターに至るまでに、仕様変更になった模様だ

戦闘シーンでは、アニメーションパターンなどが現在より少ない。ハッタリ技の名称も異なっている

大河半実録まんが

セガガガへの道

激闘編

作★画 ゾルゲール哲

第二回　極秘の開発スタート!!の巻

「セガガガ」の製作はすべて極秘で行われた!! 開発が始まるまで、スタッフにも一切内容が明かされなかったのだ!!

ゾルゲール哲（かっこいい）

また詳細は秘密だが今オレは、「オリジナル戦略ＲＰＧみたいなもの」を企画している…。どうだ、引き受けてくれないか？

ソフト・新井

ディレクター・鈴キ

どくろ仮面

つまり、シミュレーションと融合したシステムのＲＰＧですね？しかもオリジナル…。世界観はＳＦですか？それともファンタジー？

フ…いずれにせよ、ちょっと面白いことができそうですね わかりましたやりましょう!!

そして…。

隠してすまなかった!!! 君たちがこれから作るのはこれだッ!!!

その時、スタッフの間に武者震いにも似た衝撃が走ったという。

このようにセガガガの開発はあらゆる人間の想像を超えてスタートしたのである!!!

SGGGインタビュー1

『セガガガ』を作った男

を酔わせて、あることないこと聞

謎多きゲーム、『セガガガ』。
いったい、誰がこんなゲームを考えついたんだ？
しかも、実際にここまでの完成度に仕上げるとは!!
そもそも、こんな自虐的なゲームが発売されたいきさつは？
尽きぬ疑問、晴れぬ謎の数々を解き明かすべく、
『セガガガ』開発スタッフ陣に対して突撃取材を敢行!!
処は銀座、夜8時。
立ち上る焼肉の煙の向こうに見えるものは何だ!?

SGGG紳士録1
ゾルゲール哲

クラス 開発大首領
座右の銘 「思いつきは企画とは言わない」
萌え マスク萌え

『セガガガ』をこの世に産み出した生みの親にしてブレーン。マスクをしていると食事を取りにくいのが珠にキズ。好物はお肉。大食漢にして企画家。

SGGG紳士録2
鈴木 裕明

クラス 企画セクションチーフ
座右の銘 「若いうちからこんなところに来るな」
萌え バー萌え

有限会社サンダーストン・ジャパン所属の企画チーフ。ゾルゲール氏の意を受け、『セガガガ』制作にあたる。ディレクションを担当。柔和にして協調的。

SGGG紳士録3
新井 朋睦

クラス メインプログラマー
座右の銘 「ここで負けたら、一生地を這いますよ」
萌え 14歳萌え

ゲームシステム全般を統括した、本作の大黒柱たるプログラマー。戦闘部分でのセリフメッセージの発案にも多大な貢献をした。饒舌にして雄弁。

SGGG紳士録4
岡橋 秀

クラス サブプログラマー
座右の銘 「できません」
萌え 特になし

戦闘システム、エフェクト、シューティング部分などを担当した若きプログラマー。プログラマ岡のモデルとなった。寡黙にしてシャイ。

SGGG紳士録5
金子 剛

クラス サウンドデザイナー
座右の銘 「順調に遅れてます」
萌え 三つ編み萌え

『セガガガ』の音響を司るサウンドデザイナー。音ネタを駆使したギャグを仕込んで廻った。報償を度外視した協力に評価は高い。紅顔にして無邪気。

IN 座談

を
男たち
聞いてしまう座談会

情で（笑）。まぁしょうがない。だって事前にみんなに知らされてたのって、実質は紙２枚ぐらいの内容だったし。

ゾルゲ：初めにみんなに話を持っていったときは、「極秘のオリジナルＲＰＧを企画しているんですが、どうですか？」みたいな話だけしかしなかったし（笑）。タイトルはもちろん内容に関してもほとんどしゃべらずに、条件の話とかの話だけ、先に進めておいて。

セガガガ　開発にあたっての経緯はどうでしたか？

ゾルゲール哲（以下「ゾルゲ」）：企画自体は私が出してプレゼンテーションをしました。企画の骨子を思いついたのは、1999年の正月。それで上司を通してプレゼンをやることになったんですよ。１回目のプレゼンが、その年の１月末（※１）。……で、そのプレゼンの結果なんですが、そのときはみんな、何かのコントだと思ったみたい（一同苦笑）。「じゃもう１回プレゼンやらなきゃ」ってことになって。前代未聞のプレゼン２回（笑）。２回目のプレゼンでは、「１回目のアレは、実はマジな企画だったんですよ」みたいな話からしなくちゃならなくって。さらにはその後の数ヶ月で、社長は代わるわ湯川専務はどこか行くわ、企画の中身もいきなり作り変えになっちゃって……。最終的にキチンとプレゼンを通ったのが４～５月かな。

新井：そのプレゼンのときに使ったビデオ（※２）、初めて見たときのことはよ～く覚えてるよ。もう、全員黙っちゃってさ（笑）。

鈴木：笑ってるのオレ１人。みんな固まってたよね。「どうしろってーのよコレ」みたいな表

新井：最初の話だと「戦闘してモンスターを集めて……」みたいな、それだけ聞くと普通のＲＰＧっぽい感じだったよねぇ？

ゾルゲ：どう説明したもんか困ったんで、その場で当時考えてたシステムだけを適当に言ってたんですよ。「とにかくなにかモンスターを捕まえて、そいつらを集めてなにかをやるんだよ」みたいに。「捕まえるまでがＲＰＧで、捕まえたあとがシミュレーションになってるんだ、あとはアニメっぽいキャラクター出して」それだけ言ったんです。それだけだと疑われたら困るんで、「ところでキミたちドラゴンとかって描ける？」って、出て来やしないのに聞いてみたりしましたが（笑）。

鈴木：俺は先にゲームの核心部分を聞いてたんだけど、その説明を全部聞いたときに「要するにこれはバカを真面目にやろうっていう企画なんですか？」って質問したら「うん！　そう」って思い切りうなずかれて。

新井：え？　それってビデオ見るまえ？

鈴木：うん。

新井：ウソ!?　ってことは事前に知ってたの？

鈴木：うん知ってたよ。だから「バカを真面目にやる」ていう前提はオレのなかであったけど、

※１　ゾルゲ氏曰く「時期的にはちょうど水口さんが『スペースチャンネル５』のプレゼンをやっていたのをよく覚えてます（笑）」とのこと。この一事からも、開発期間の長さが忍ばれる。

※２　Ｐ88～89で紹介しているプレゼンビデオのこと。実名の登場人物が多数登場するという、ある意味ショッキングな内容のこのビデオ、オリジナル版ですでに実名人物部分にはモザイク処理がなされていたが、モザイク自体が薄いため誰なのかは一目瞭然というシロモノであった。

※３　Ｐ88～89のプレゼンビデオ内にて、冒頭に流れるタイトル部分のこと。「ＳＥＧＡ」のロゴが中央

内容はわからないじゃん。だから実際にビデオ見て笑ってたのよ。

新井：オレ、てっきりファンタジーもののRPGだと思ってたもん（笑）。モンスターが出るって聞いていたから。

岡橋：休み明けで、いきなりビデオ見せられて。

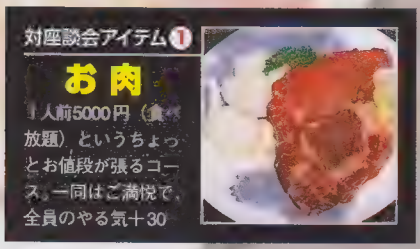
鈴木：休み明けにアレかぁ。確かにキツいな、それは（笑）。

新井：あのプレゼンのビデオ、始めにセガのロゴが出てきて「♪セ～ガ～…ガ～ガ～、ドカーン」（※3）ってくるじゃない？　それを見て「ひょっとして、コレもう本編？」って（一同爆笑）。……けどあのビデオのとき、すでに自分の頭の中でなにか冷静にカチカチ計算が働いてたよ。『まず、コレを見終わったらスタッフが半分に減るなぁ……さて、どう人数を調達するかなぁ』って。

鈴木：あれを見たとき、妙に冷静に『コレどうやって作ればいいんだ……』って思ったね。

新井：その手の計算は、やっぱり働いていたね。すぐ後でミーティングしながら「とりあえず小林は出来そうだからなんとかして残さないとな……」とかなんとか考えていた。「若いのが1人必要だなぁ」とか。で、真っ先に行ったのが岡橋のところ。「嫌ならやめていいよ」とか言って。でもコイツはこういうの断わらないだろうなって思いながら（笑）。なんていうか、ビデオ見終わった瞬間に“敵陣真っ只中”というか、辺り一面を取り囲まれているような気分になっちゃって、逆にすごく冷静に計算が働いてた覚えがあるな……。

鈴木：悪い意味じゃなくて、オレらハマったよな、このプロジェクトに（笑）。



制作現場のノリが、直にゲームにも反映されている？

ゾルゲ：スタッフの人間関係とかでいうと……。話に出てきた小林君というのは、すごくできるデザイナーさんで、戦闘画面とかは彼がひとりで描いてくれたスッゲー腕が立つ人なんだけど、いつもオレと喧嘩してたなぁ（笑）。

新井：腕はホントに立つんだけど、いつもひと言多いんだよな（笑）。

ゾルゲ：金子さんと2人だと仲いいんだよなぁ。不思議だ……。

鈴木：実はゲーム中にもちゃっかり出てくるんだよね（笑）。オレはあのキャラクターのステータス、使い勝手がいいように高くしたつもりなんだけど。

ゾルゲ：僕も割合ひと言多いほうだし、あと僕も絵を描くでしょ。だからいつもバチバチに喧嘩してた。でも腕前のほうはピカイチだったし、どんなになっても抑えておきたかったよ。

新井：ゾルゲさんはなにか頼むとき、必ずアイツにまず頼みましたよね。

ゾルゲ：はっきり言って、2Dをあれだけちゃんと描けるヤツってめったにいないよね。

新井：彼は環境の適応性がいいんだよね。ライトウェーブ（※4）の一件とかもそうだし。

ゾルゲ：あ、それもあった。戦闘シーンで、キャラが多関節チックに動いてるじゃないですか、あれって、ライトウェーブで作ってるのよ。これってものすごくて、本来3D用途のツールなのに……「いったいどうやってるんだ？」って、誰にも説明できないの。話聞いたとき「絶対無理だからやめろ」ってオレは言ったんだけど、黙々とパーツ分けしてるんですよ（笑）。

新井：そのあたりも含めて、とにかく鈴木さんが頑張ったもんな。チーム内外の人間関係とかも含めて。

鈴木：頑張った頑張った。今回はもうマジで頭がおかしくなりそうになった。

ゾルゲ：鈴木さんは思っていることがたくさんあるだろうけど、かなり抑えてくれたよね。

鈴木：ゾルゲさんは突っ走るタイプだから、僕まで突っ走ったらおしまいだなってのは心得てましたね（笑）。

にドーンと出て「セーガー♪」のボイスの流れた後、右から「GA」の文字が連続で流れてきて合体、それに合わせてテンポよく「ガー♪」「ガー♪」と続いてタイトルが完成するという、破壊力満点の大爆笑シーン。ちなみにこの時点でのタイトルは「SEGAGAGA（仮）」となっていた。

※4　正式名称『LightWave 3D』。3Dアニメーションの定番的ソフト。古くから3Dアニメーション制作現場で用いられ、米国のTVや映画などで頻繁に使用されてきた実績を持つ。基本的には3Dモデルを制作するためのツールで、2Dキャラクターを作るようには出来ていないのだが……。

ゾルゲ：まずは２人でミーティングしたんですよ。喫茶店で詰めて「こんな風にしましょう」みたいなアイデアを出し合って。オレがいつもムチャクチャ言ってるところで鈴木さんが先に一歩引いてくれたのはありがたかったですね。だって冷静に考えて、いきなり「シューティング作りたい」（※５）って言ったら普通蹴ると思うんだけど（笑）、鈴木さんはやっぱり最後にＯＫって言ってくれて。結果的に、真のエンディングが盛り上がるのってシューティングのおかげじゃん。だからオレは鈴木さんに頭が上がらない。

鈴木：いや、実はそこのあたりは新井さんと暗黙の了解みたいなものを決めてたんですよ。「３回『ダメ』って言ってもゾルゲさんが折れないようなら、やろう」って（笑）。

新井：正確に言えば「２回断わろう」と（笑）。ゾルゲさんが何を言っても２回は断わる。でも、３回言ってきたなら絶対やろうって決めてたんですよ。……シューティングって、普通に制作期間を当てたら３ヶ月はかかかるんです。けど、結局は「最後の最後で手軽なもの出したら目も当てられないなぁ」って思ったんですよ。

鈴木：あのシューティング、最初は「敵が出てきて弾が撃てればいいよ」ぐらいの話じゃなかったっけ？　確か。

ゾルゲ：アレがあそこまで仕上がったのって、岡橋君とかのおかげだよ。オレはいくらなんでもあそこまでやってくれるとは思ってなかった。それに、普通だったら「絶対イヤです」と言うか、良くてもやっつけ仕事に終わっちゃうと思うんだけど、鈴木君はそう言わなかったんですよ。ちゃんと最後までやってくれる。すごく嬉しかったね。

鈴木：まぁこのおかげでスタッフには多大な迷惑をかけたと思いますけど（笑）。

新井：本来的に、ウチにこの企画を乗り切れる体力があるのか？って考えたら、ちょっと疑問だよな～。終わりのほうはムキになってやってたというか。

今だから言える苦労話やアクシデントはありますか？

新井：ウチってドリームキャスト用のアニメーション展開ルーチンのフォーマットがなかったんですよ、使いまわしの効かないものが多かったせいで。だから、今回も初めは「アニメをまともに組み込めないんじゃないか？」って話だったんです。そこで話し合って、どこまでできるかやってみようじゃないか、と……。それで今回、そういうおいしそうなところを全部、若いヤツに押し付けたんですよ。歳がいったプログラマーがやっても、後進に技術が残らないのはもったいない（笑）。ダンジョン出すのと２Ｄの派手な部分を、おもに岡橋が２Ｄを担当していたんです。普通だと絵を描いてもらえばそれで済むとか、前に使ったルーチンを利用すれば済むとかなんでしょうけど、いろんな事情からそれらが全部封じ手になってしまって、けっこう技術的なレベルの問題が棚上げになってたまま廻しちゃったんですよ（笑）。個々のパートはそれぞれ全部バラバラに作ってましたから、互いがどうなってるのかは管轄外で。いざ戦闘シーンとかがアップしてきたのを見て、そのエフェクトにビックリしましたね。『アフターバーナー』（※６）とか、素であんなものが動いてるし。

鈴木：『ＵＦＯキャッチャー』が動いてるのを初めて見たとき、マジでおかしかったもんなぁ（笑）。

ゾルゲ：岡橋君はかなり寡黙な人なんですが、本当にギリギリまでがんばってくれたんですよ。１度なんか救急車で運ばれたし（笑）。

※５　「スタッフにシューティング部分の参考資料として、「サン●ーフォー●」の攻略プレイビデオを見せた」とのこと（ゾルゲ氏談）。

※６　Ｂ研内で仲間にできる「しょうじゅん」から伝授される技「ＦＩＲＥ！　ＦＩＲＥ！」のこと。

新井：それ、確かＲＯＭ提出の前日。このゲーム、マスターアップが始まってから大量のバグで苦しんでたんですよ。普通のゲームだったらＲＯＭ提出を１回か２回して終わるものなのに、５回とか１０回とかやっていたから。……とにかく変則的なスケジュールだったんですよね。１度マスターアップの状態に持っていく最中に、クオリティを上げたいという話が通ったんです。そこからもう２ヶ月ほど延ばして、今度はクオリティと安定性を上げようということになって。実際、そのときのＲＯＭを今の状態と比べると、目も当てられない状態だったし……。このゲームはＲＰＧとシミュレーション部分とが、全部有機的につながってるから、チェックするポイントが多くて、どこかを変更すると別のところが危なくなるという状況が続いていたんです。技術的に初めて使うプログラムが多かったし、本当に七転八倒ですね。

ゾルゲ：ゲームのバージョンっていうのは、普通、1.000から1.002くらい（※７）なのに、『セガガガ』は1.022までいってる。新記録達成！（笑）

新井：とにかくみんな苦しんだね。ゾルゲさんはゾルゲさんで叩かれてんだろうし。これも確信犯なんだろうけど（笑）。……ゾルゲさんは仕様変更を告げにきたりとか、都合の悪いことを言うときはすごく声に出るんですよ。

鈴木：ホントわかりやすい。猫なで声になってきて、声のトーンでどれぐらいヤバいのか、パーセンテージまでわかるんだもん（笑）。

新井：オレさぁ、最後まで実感なかったよ。「これで本当に完成するのか？」って。テストプレイとかしてても、個々のエピソードやネタが笑えるというのは判断できるけど、はたしてプレイヤーが最初からきっちり遊ぶ気になってくれるのかどうか、自分でわからなかったんですよ。ちょうどその頃、ストーリー部分をいろいろ助けてもらった生方さんという方が来られて。「ヤバいところも入ってますから見てください」って見せたら、もうゲラゲラ笑っていたんですよ。そのときに、「そうか。行けるのか」って、ようやく確信を持ちましたね。

鈴木：もう大絶賛してたよね～。

開発陣の実体験などがゲーム内に反映されてる箇所は？

ゾルゲ：やっぱりメッセージ関係はアツいよね（笑）。あれって、みんなのいろいろな想いが出ているし。特に戦闘中に出てくるメッセージの95％はこの場のメンツが書いているし（笑）。「30個ぐらいあればいいかな～」なんて思っていたのに、いつの間にやら勝手に増えていてメチャチャ多くなっていた。

新井：プログラムに行き詰まると、データの書き足しとか称してメッセージ増やしていたり……。なぜかそればっかり進んじゃったりして（笑）。

鈴木：削ったものを含めると、200から300ぐらいはありましたね。現在の戦闘シーンは言葉をしゃべってダメージが入りますけど、開発途中のバージョンだと、主人公のセリフに対してリアクションのメッセージが入るようになっていたんです。テンポが悪そうだから削ったのですが……。あと、メッセージがらみのエピソードといえば、「ガーン」と文字が落ちてくるエフェクトがあるじゃないですか。あれが出来たとき、「これだ！これ」って妙にのって、新井さんをすぐ呼んで、「これ専用のセリフパターンが必要になるから増やそうって（笑）」。

金子：自分が作ったセリフでけっこう好きなのが、敵のセリフで「学校はどうした」だね。

新井：オレは「秋葉に行ったらなぜ知り合いに会うんだ」（※８）かな（笑）。あれは、最初見たとき爆笑しましたよ。あと、カオリンのセリフ。あれは絶品でしょ（笑）。ドグマはオリジナルキャラだから口調の方針が決まらなくて、あれこれ考えているうちにカオリンが先に決まったんです。確か誰かがひとつ案を出したことで、そこから雪崩式に決まったんじゃなかったかな。何でしたっけ？

鈴木：思い出した！

※７　メーカーや開発チームなどによって数字の振り方が異なる場合はあるが、通常は１．０００でマスター版がアップするようにリビジョンナンバーを振り当てていく（「０．９ＸＸ」などだと、まだ未完成であるという意味合いとなる）。

※８　秋葉原に日参する業界人の多くが抱く（であろう）グサリとくる一言。けっこう人ごとではない人間も多いはずである。ご用心。

「萌え萌え言ってんじゃないわよ！」だ（一同、大爆笑）。

新井：そうそれ！　「萌え萌え～」ってボイスを聞いて、オレが「スキとかキライとか言ってんじゃないわよ！」って言い出して、カオリンはこれだ！　みたいに決まったんだった。

ゾルゲ：あそこはね、金子さんが各キャラごとにテーマ曲をつくってくれていたんですよ。ドグマのテーマをいろいろとアレンジして。それだけだとすぐ終わっちゃうから、「なにかセリフを増やしてくれ」って言ったらどんどん膨らんでいって（笑）。それぞれ独自にメッセージは出るわ、個別に趣向をこらすわで……。

金子：ドグマ三人衆って、本当は別の名前だった。

新井：特にドグマ博士はイマイチしっくりくるのがなくて、とりあえず「博士」（※9）で呼んでいたんですよ。けど制作が進んでくるうちに、メッセージ中で「博士は……」「博士は……」ってのがあとまで残っていて、とりあえず仮ということでオレが「ドグマ博士」って書いておいたら、最後までそれが定着してしまったんです。

ゲーム内の人物で思い入れのあるキャラは？

新井：最後まで確定しないまま制作を進めていったものが多いので、個々のキャラクターにはいまいちイメージを持ちづらいかなぁ。ヒロインもほとんどアニメでしかおいしい部分がないし……。作ってるほうとしては本当はもっとアニメを入れたかったんですけど。

鈴木：そうだよなぁ。岡橋は思い入れが強いキャラっている？「やっぱり自分かな」とかさ。

新井：カオリンでしょ？（笑）

岡橋：カオリンですね。

鈴木：オレ、ドットコム子ちゃん（※10）かと思った（笑）。

岡橋：あれ、スクロールしたとき爆笑しましたよ（笑）。

新井：無理強いしたからね。

鈴木：金子さんの曲が届いてから妙に盛り上がって、「あそこの部分ってキャンセルできないの？」「あえてさせません」って。なぜか図ったようにフレーズのタイミングとスクロールとがピッタリ合ってるんだよな。

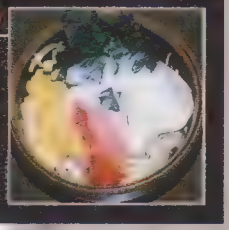
新井：ほんとに偶然だよね、あれ（笑）。これに限らないけど、とにかく入れてみてから偶然うまくいっているところだけ残し、ダメならもう1回替えてみる……といった繰り返しが多かったなぁ。最初は、シミュレーション部分なども、もっとシステマチックな作りにする予定もあったんですけどね。でも、ゾルゲさんと詰めていくうちに「もっと単純なほうがいい」となっていって、結局すべてを本能のおもむくままに修正したと（笑）。とにかくまず作ってみて、気に入らない箇所があったら、その時点で無理やりプログラムを替えるっていう。

※9　初期段階では「横●博士」なる名前だったが、おそれ多いので速攻でボツになったとか。このときの「博士」のみが後々まで残ることになった。

※10　A研で手に入るポスターに描かれている美少女キャラクター。ゲーム内のコミケ会場の壁にも張られている。

金子：今になって聞きたいんだけど、みんなゾルゲさんに写真撮られたじゃない？　で、いつの間にかダンジョンに立ってたよね（笑）。あれって心境、どうよみんな（笑）？
鈴木：オレはね、ゾルゲさんが写真を撮ると言ったら「とりあえず、オレから行かなきゃダメだろうな……」って思って撮られてたんだけど。
新井：岡橋とか、メディアに露出したいと思わなかったの？
岡橋：あんまり出たくないッスね……（笑）。
鈴木：正直なところ、アレに怒った？　ムッとして「後でこっそり消しておこう」とかさ。
新井：このプロジェクトで一番腹が立ったところとかも聞きたいぞ。
金子：オレのダンスがいやだったとか（笑）。（※11）
鈴木：あっ、オレなんか岡橋が珍しく大声をあげた瞬間、思い出した。「防御値入ってねー!!」ってヤツ。ゾルゲさんは覚えてます？
ゾルゲ：なんのこと？
鈴木：じゃこれは黙ってたんだな（汗）。何度かROMを提出していて、その時点では問題なかったんですけど、あるとき敵に与えるダメージが常に一定だということに気づいた。それで岡橋に「計算おかしくない？」と。「そんなことはないですよ」って即答されて、その場で会話は途切れたんですけど、しばらくして「あっ!!　……防御値が効いてない!!」って叫び声が（笑）（※12）。
新井：あのときは、しょうがなかったよな。もう調整できなかったし。
鈴木：結局、最後にはキチンと防御値をちゃんと入れて調整しなおしたけど。アレも今からすると、ホント思い出深いなぁ（笑）。

対座談会アイテム③
サラダ
お肉でもたれた胃を癒してくれる貴重な存在。会話の合間に食すにも最適。全員の体力＋10



効果音や音楽の制作はゲームより先？　後づけ？

金子：ほとんど同時進行で進めていきました。
新井：つーか、むしろ音楽が先（笑）。
金子：アイテムを得たりすると「セーガー♪」（※13）っていうのとか、まずコレを入れよう！　みたいなアイデアが先にある感じですね。

ゾルゲ：別に頼んだわけでもないのに、いつのまにかエンディング曲とかが上がってくるんですよ（笑）。しかも、その時点でボーカルと生ギターが入っていて、ちゃんとレコーディングしてあるという。突然夜中の1時か2時頃に電話があって、「今編集してますから、終わったら持って行きます」って。
新井：金子さん、ちょっと話をすると翌週には膨大な量の音源を持ってくるんですよ～（笑）。終盤なんて「他になにかないですか？」「まだ作り足りない気がするんですが～」って。あと、スタッフでエンディングのアニメを見ていたときに、金子さんが「鈴木さん、ここはセガガガマーチじゃないですよ」と言いながら自主的に曲を作ってきて。「金子さんこれギャラ出ないよ」って言ったのに……（笑）。
ゾルゲ：そうそう。「1人ボーカルをやってくれそうな人間がいるんですよ！」って金子さんが言ったとき、ちゃんと「ギャラで出ないって説明したのか？」って思ったもの。なのに、次の週になったら「ボーカル、OKみたいです」って。「マジかよ!?」みたいな（笑）。
金子：エンディングアニメを見たときに「絶対ここで感動させなきゃダメだ！」って思ったんですよ、衝動的に。
新井：音楽の人が「やる」って言ってくれないと、こればっかりはオレらもどうしようもなかった。金出して頼みにいけない状況だったし。
金子：とりあえず、ギターの人はメシおごった

※11　金子氏曰く「岡橋君の席にいくと、『最近どお？』なんて話しながら手足をくねくねさせて踊るのが、なんかクセになってたんですよ、当時」。

※12　プログラム部分で敵側の防御値が全員0に設定されていたということ。つまり（自分の攻撃力『X』）－（相手の防御値『0』）＝相手のダメージという計算式になっていた。俗に言う、修正が効いていない状態。

※13　メガドライブ時代のユーザーなら「耳にタコ」状態の効果音。微妙なサンプリングレートの荒れ具合は、ある意味絶品である。

りしましたけど（笑）。
鈴木：あと、シミュレーション部分のコマンドを入れたときに何か音が欲しいという話があったんです。金子さんに言ったら、「どうせだからそれを選んだとわかる音がいい」って。じゃあギンギンってなんだろうなぁ～ってときに浮かんできたのが暴走族。♪パラリラパラリラ～って。あと、「もっと働け」なんてムチの音に最後笑い声を入れたり（笑）。

ファンからの手応えはどんな感触です？

鈴木：もっと、自虐ギャグみたいな部分だけがクローズアップされるかと思ってたんだけど、それ以外の部分も好評だったのが当事者としてはちょっと戸惑っちゃったかな。
ゾルゲ：それって結局、ゲームの中身の部分の作りこみに対しての評価だと思うよ。
新井：オレが一番ビックリしてるのは、後半を最後（※14）までやる人がいるでしょ。隠しで出てくるのを含めた244本をすべて開発するのって、ファミ通の『やりこみ大賞』レベルだと思ってたのよ（笑）。だから、最初は300本くらい入れてたのも、デフォルトを100本くらいに抑えておいて、隠しでプラス140本あるという仕様にしたんだけど……。
ゾルゲ：ビジュアルとか、外見で強くアピールする部分が少ない分、内容に関してはみっちり作りこんでもらったんです。長ったらしいゲームに飽きている人には、このあたりのバランスも受けがよかったんじゃないかな。ゲームのテンポとかも軽快になるように調整したし……。
新井：最初の段階だと、戦闘開始前は読みこみに2～3秒止まってたんですよ。もちろん文句を言われたんですけど、そのときはあまりいじりたくなかったんですね、ホントは。実のところ、ロード部分を修正すると製品の安定性に著しく影響を与えるんです。しかも1回修正するたびに、全部通して修正するぐらいの根性が必要とされる。
鈴木：なんで変えることにしたんだっけ？
新井：ゾルゲさんに話したときに「もし読み込みが速くならないようなら、他所の人がソース（※15）を見てくれるから」って言われて、無性にカチン！　と来て。その直後にスケジュールが延びたこともあって、「これは絶対やってやる！」って思ったんですよ。
鈴木：「これをやることでスケジュールが延びるなら、今のままでもいいんじゃないか」と聞いたんですよ。そうしたら「いや、やる！　絶対やる!!」って。ある時期にずっと泊り込みでやったんです。で、オレが呼ばれて見てみたら直ってる。「おぉ、速ええー！」って叫んだら、ニヤリとして「どうよ？」って（笑）。
新井：最後の修羅場の時期は、ホントに完成するのかどうかわからなかったですねぇ。「この状態で1週間後にマスター版の完成まで行けるの？」って思った。
鈴木：このプロジェクトってホント始終綱渡りっぽかったよな（笑）。
新井：「やれるかどうかわからない、けどやろう」っていうスタンスだと、普通はヤバいよ（笑）。
鈴木：っていうかオレら、綱を渡り終えたのかな？
ゾルゲ：全然OK！　渡ってるよ。

妙に現実のセガとの連動感が高いのはなぜ？

新井：偶然の一致というか、なんというか……。入っているネタのほとんどは、ずっと以前の段階から入っていたものなんだよね。セガの発表も全く知らない状態から入っていたり。発売のスケジュールが延びているのも、純粋にプログラムの問題だったりする部分が大きいんで。「これ以上遅らせたら旬を逃す」みたいな議論をしてるうちに、TVで報道されるわ、雑誌には載るわで。
鈴木：大騒ぎだったよな。
新井：マスクかぶるわ（笑）。ゾルゲさんがマ

※14　初期状態で開発できるソフトをすべて開発し終えたあとに出現する、開発可能ソフト追加イベントのこと。

※15　プログラム言語をマシン語に変換する前のリストのこと。作りかけのプログラムを他人の手に任せるというのは、やはりプログラマとしては屈辱的なことではある。

※16　ゾルゲール哲氏の個人サイト「ゾルゲール秘密基地」内の掲示板のこと。
http://members.tripod.co.jp/zolger/index.html

スク被って雑誌に出たでしょ。アレを見て、ゾルゲール質問箱（※16）に「ゾルゲさんは取材のときでもマスクをはずさないんですね」って書き込んでやろうかと思いましたよ。

鈴木：どうとう僕らに素顔を見せてはくれませんでしたね、とか（一同爆笑）。

ボランティアのスタッフが多数いるそうですが……

新井：やっぱり筆頭は金子さんのところですかね……（笑）。

ゾルゲ：いやいや、他にもい～っぱいいるぞ！片倉先生（※17）にもトンカツ一枚でお願いしたし、超兄貴をやった斉藤さん（※18）が台湾料理1回、みんだなおさんがタイ料理、などなど……。とにかく金が出ないのはわかってたから、私の裁量で出せるものと言ったらメシ代しかない（笑）。あと、岡田斗司夫さんとか唐沢俊一さんとかは、トークライブに「ファンで～す♪」って言って押しかけて写真撮ったし、出来上がったサンプルだけ送って「先日はどうもありがとうございました」って（笑）。あとはコミケの写真とかも、ゲームのひな型もできあがっていない段階で、オタクっ気のかけらもない鈴木を無理やり連れてって撮影したりしてたし。

鈴木：取材の腕証してカメラ持ってうろついてたら、すれ違いざまに「セガだってよ～」みたいに言いながら去っていく人たちとかいましたし。取材陣と女の子が談笑してたりとか、「やっぱりすごい場所なんだな」と。

新井：コスプレ撮りまくった？（笑）

鈴木：いやぁ、さすがにそれはしてないよ～。一瞬やろうかと思ったけど、やっぱ照れくさくてなぁ（笑）。

制作スタッフの「萌え」へのコダワリはどれぐらい？

ゾルゲ：うーん、そのあたりは是非、岡橋君あたりに聞きたいね（笑）。

新井：そもそも、岡橋的には「萌え」って馴染みのある単語なの？

岡橋：ボクはそんなに萌えていないですよ～。（全員から「オイオイ！」「マジ!?」等のツッコミが入る）

新井：このネタを入れるって聞いたとき、スタッフが引いたのは確かなんですよ。ゾルゲさんがプロットに書いているのがあって、ミーティングのときに言ったんだっけ？

金子：知ってる人は「今さらなぁ」っていうのがあるだろうし、知らない人は「なんだそれ？」っていうので引いてしまわないかなぁ、というのが心配でしたね。

新井：スタッフの大部分が、別段ネイティブに「萌え」とか使ってないから、ネタとして面白いのかどうか、当時は疑心暗鬼だった。

ゾルゲ：正直なところ「ゲーム開発の内幕をストーリーにする」という骨子だけだと間が持たなかったんです。それで、だ～れも肯定はしてくれていないんですけど「萌えましょう」と（笑）。この件については、当時誰も誉めてくれなかったんで、かなり泣きそうになりましたけどね。

鈴木：最初にC研の話が出たとき、『ミリタリー萌え』と「ギャル萌え」と「ロボット萌え」（※19）があったんです。

ゾルゲ：あの辺りは結構無理してネタ出ししてた感じだよね。なんて言うか、シナリオの生方さんに「萌え」という単語のニュアンスが伝わってないというか。中途半端な感じがすごくイヤで、ひとりで頑張ってたなぁ。

新井：そのあたりの感覚が、みんなイマイチ掴めなくて、ミーティングで「『萌え』以外で別の単語にならないですか？」ってみんなで考えてたら、そのとき出てきたのが「ときめき」（爆笑）。で、次の日にゾルゲさんに「『ときめき』でどうですかッ！」っていったら速攻で「ダメ」って。

金子：オレはかなり萌えてますけどね。一番萌えてるのはオレかな。

ゾルゲ：この人はねぇ～（苦笑）。（※20）

※17　イラストレーターの片倉真二氏のこと。『ドットコム子ちゃん』のイラストなどを担当。

※18　イラストレーターの斉藤智春氏のこと。代表作に『カルドセプト』『美食戦隊薔薇野郎』などがある。

※19　『『ミリタリー萌え』なんて使い方はしないし、そんなやつぁいねえよ！　こういう中途半端に嘘臭い使い方が、俺は大ッ嫌いなんだ。例えていうなら……『7人のおたく』って映画、昔あったろ？　あれにアニメおたくが出てきてないぐらい嘘臭い」と、ゾルゲ氏熱弁。ごもっとも。

いろいろ深読みできる部分もありますよね……!?

新井：シミュレーションのシステムとか、現状だと隠しパラメータみたいなものは極力排しているんですよ。初期には座らせる位置で好感度が変化したりとか、かなり凝ったことを考えていたんですけど、それをやっちゃうとプレイヤー側がゲームを制御できなくなるって問題が大きくなってきて（※21）。遊んでくれてるプレイヤーの方は、「キャラ同士の相性があるんじゃないか？」とか、そういう方向に深読みしてくれてるのはちょっと面白かったですね。

ゾルゲ：全体的に、設定をガチガチに決め込むんじゃなくて、大まかな舞台とかをバーンと提示するだけって方向性で作っていったので、そのぶん想像力を働かせやすかったトコロは、確かにあるかも。このあたりでも、最初に随分いらないことを言ったから、鈴木さんと新井さんを混乱させたと思う。でもすごくわかりやすくてさっぱりしたものになったのは、この2人の手柄です。……とにかく、本当にスタッフのみなさんのノリが良かったから。好き放題に投げたボールを本当にしっかり受けてくれてこちらに投げ返してくれた。これが本当に大きい。シャレがわかる人でよかったよね（笑）。

鈴木：うーん、業界に興味がある人だったらやってみていいんじゃないかな。やったら絶対笑ってくれるだろうし、「ゲーム業界って実際こんなものだよ」みたいな（笑）。

ゾルゲ：いやマジな話、50年くらいしたら本当にこのゲームは、文化資料として生き残るかも知れない。「ゲームクリエイターが何を考えてなにをしゃべったか」なんて、ここまでナマに近い声でなんて残らないよ、きっと！

鈴木：じゃあ最後に……。

一同：攻略本発売ありがとうございます!!
双葉社バンザ～イ！

取材協力

ぎんざスエヒロ寿店
中央区銀座6-12-1　第2寿ビル
TEL：03-3575-0335
●営業時間●
1F 11:00a.m.～10.00p.m.
2F 平日・土11:00a.m.～3:00p.m.／5:00p.m.～10:00p.m.
日・祭11:00a.m.～10:00p.m

落ち着いた雰囲気で牛肉の石焼きが楽しめる「ぎんざスエヒロ寿店」。制限時間120分の食べ放題コースは2500円より。ボリュームたっぷりの厚切り和牛に思わず舌包み間違いナシ。開発大首領がよく足を運ぶというこのお店、もしかしたらゾルゲ氏に会えるかも!?

※20　ゲーム内のアニメのアフレコでの一場面。脚本などを一生懸命チェックしていたゾルゲ氏を尻目に、金子氏はちゃっかり声優にサインもらっていたとのこと。色紙を用意していた（？）点がポイント高し。本書ではP130の「大河半実録まんが」でも語られている。

※21　内部処理的な隠しパラメータは、製品版ではキャラ間の会話などに活用されているとのこと。

大河半実録まんが

セガガガへの道

第三回　弥生ちゃんの秘密!!の巻

激闘編

作★画
ゾルゲール
哲

今日はアニメパートの打ち合わせだ!!!

東映アニメーションの
みなさん

東映アニメーション
キャラクターデザイン
作画監督・上野ケン

このヒロインに
ついてなんですが…。

これだと上から見たら
こうなると思います。

そちらからいただいた
ラフだと、こういう
髪型になってますが、

上面図

ということは、逆を向いたら
白戸三平のキャラみたいに
なると思うんですが、
いいんですか。

いえ!!!
それは違うんです!!!

ゾルゲール哲（かっこいい）

実は彼女の髪は、こんな風に
大きく後退角をもって、

左右対称に展開しているんです

これは音速時の
空気抵抗をですね…

なんですか
音速って？

アニメーションパートは
このように熱い打ち合わせを
経て製作されるのだ!!!

その特異なゲーム内容ゆえか、
発売までにあらゆる紆余曲折を経てきた『セガガガ』。
「セガ社内作品での初のネット専売」「たび重なる発売延期」
異例づくしだった本作の舞台裏を、「セガガガ」を世に送り出した
この2人が語る！

SGGGインタビュー2

『セガガガ』

～『セガガガ』が

(株)セガ カスタマーゲートウェイ部 部長

竹崎忠氏

(株) セガ
カスタマーゲートウェイ部　部長
竹崎 忠

ドリームキャストダイレクトを含む業務を統括する立場。MDソフトをすべて収集するなど、数知れぬ武勇譚で知られるセガマニア。

0 宣伝予算3万円からのスタート!?

――一般販売が開始になるまではドリームキャストダイレクト（以下DD）の専売商品として世に登場した『セガガガ』ですけど……。

竹崎：うーん(笑)。初めは、別に専売を意識して作り始めてたわけじゃないんですよ。制作を始めた時期も、DDが起ち上がるよりも前だから（※1）。もちろんその頃は、インターネットでソフト販売するなんて形態自体がなかったから、制作スタッフも普通に店頭販売されることを想定して作っていたんですよ。……DDの専売の話が浮上してきたのは、去年（2000年）の夏頃からだったかな？　ソフト自体の完成度が上がってきてて、年末あたりには出せるかな？　という話になってきたんですが「普通に販売するべきかな？」みたいな疑問が上がってきたんですよね。

――どうしてです？

竹崎：いろんな要素が絡んでるんですけど、ちょうどその頃って、店頭販売全体の状況がいまひとつ低調気味だったんですよ。そんなとき、DDもリニューアルするという話があがってきて。カプコンさんからDDの専売としてリリースされた、『ヴァンパイアクロニクル』『※2』の売上げがかなり良かったんですよ。そんな時期に、『セガガガ』は専売ソフト向きなんじゃないの？って話が上がってきたんですよ。

竹崎：『セガガガ』はセガのセルフパロディだし、決して広い購買層があるゲームじゃないけど、セガ好きでゲーム業界に興味を持っている人に向けて販売していくという方向性では、DD専売もありかな、と。

竹崎：開発スタッフは普通に店頭販売されるつもりで作っていたのに、降ってわいたようにインターネット専売になったわけで、最初は「なんでだよ！」みたいな声が上がりましたね、当然（笑）。……このあたりでもめてる時期に、ハード撤退の話題が出て来たりとか、ゲームの舞台世界が現実に妙にマッチングしているあたりが序々に世間で話題になってきた。テレビのニュースとか新聞でも「セガは現状を逆手にとってこんな面白い事をしている」みたいな報道のされ方をしましたし。別に狙ったわけじゃないのにね（笑）。結果だけ見ると、それが不思議

(株) ヒットメーカー広報企画室
室長
笹原 拓

『セガガガ』制作にあたった株式会社ヒットメーカーの広報室 室長。セガとの橋渡しをした、本作のキーパーソンの1人

営業興亡記

世に出るまで～

(株) ヒットメーカー広報企画室 室長

く笹原拓氏

といい方向へと転がっていったのですが。

――結果的には、ネット専売としては異例のヒットになったわけですよね。

竹崎：発売までの間に、セガに色々あったせいでねぇ（苦笑）。……なんやかんやで話題が出るようになってきたのはいいんですが、こんどは逆にショップ側から文句の声が上がってきたりして（笑）。「なんで、こんなに話題性を持ったソフトをウチの店でも扱わせてくれないんですか！」。とは言っても、すでにネットで専売することは決まっていたので、もう方向転換は出来なかった。だからまずはネット専売でキチンとやろう、力が一売れなかったらショップも納得してもらえるだろう……みたいに思っていたんですよ。それがいざ出てみると、ネット販売では異例の2万本以上を売り上げて、買ったファンの口コミ評価も高く、話題のほうも続いている。となると、やっぱりショップ側には納得してもらえないですよね。「ず～っとドリームキャストのソフトを販売し続けている我々が、なんで『セガガガ』を売れないのか」と詰め寄られまして（笑）。その熱意に折れるかたちで、一般販売にGOサインが出たというのが真相ですね。

――虚実入り交じったゲーム内容が、現実にまで波及してる感じがしますよね。

笹原：今でこそこうして笑い話になっていますけど、もう最初はヒドいもんでしたよ。営業まわりはボクと竹崎さんしかいないし、お金も人もないし、ないないづくしで（苦笑）。

竹崎：しょうがないんでいろいろ策を練って、ヒットメーカーの広報である笹原君と、元セガの広報で、かつDD担当の僕のツテを使いまくった。広告費だって総額3万円しかなかったし（笑）（※3）。あれ以外で、金のかかる広告してないし、できなかった（笑）。

笹原：仕方がないので、ホームページ上で「セガガガ」の信者を募集してみたりとか。お金はないけどリリースまでなんとか盛り上げてお祭りにしていこう！　というのが、2人の最初のコンセプトだったんですよ。それがいつの間にか、DC生産中止とかの話題が出てきて、本当にお祭りになっちゃった（笑）。

Q 自分が欲しいものしか作りたくなかったから――

竹崎：ムダにお金使ってるわけでもないし、誰も傷かないところでやっているから、逆に誰か

「最近ではこんなことをやれた。」

※1　[illegible]会のソルゲール[illegible]のコメントにあったとおり、「セガガガ」の社内プロモーションが[illegible]の初[illegible]。

※2　ヴァンパイア クロニクル for Machine Service　カプコンの人気対戦格闘「ヴァンパイア」シリーズのすべてのキャラクターが登場する、DC専売のオリジナル作。

「広告費だって3万円しか……」

ちゃんと何を言われなかったメリットもあるよね。

竹崎：これが初めから一般販売だったら、「変なイメージを付けないでくれ」とか「最低限のルールを守らなくてはいけない」とか、もろもろのチェックがもっと増えていたと思うんですよ。セガ社内との整合性をとらなきゃいけなかったりとか。それが今回は周囲がノーマークだったから（笑）、最近でも、一番好きなことをやれた一本でしたね。

竹崎：○○の専売商品というのは、全部○○の経理上の……つまり売上げ管理などがキチンと出来ていれば良くて。その意味では、利幅の中でなら資金をどう使おうが問題ないんですよ。なんたって僕が収益責任者だから。

笹原：それが一番顕著に表れたのが、あの初回限定版ですね。あれって9800円で販売したんですよ。ソフト自体は5800円なんで、4000円の差額が残るわけですが、グッズ部分の原価になんと3500円もつぎ込んだんです（笑）。これって一般売りだったらもっと利幅を持たせなきゃいけないのが普通だし、そうしたらもっと貧乏臭いものしか付けられなかったでしょうね。

竹崎：チクビ透けて見えるような、ペラペラのTシャツなんて貰いたくないじゃないですか、やっぱ（笑）。自分が絶対欲しいものしか作りたくなかったから、クオリティにはこだわりたかった。手に入らなかった人からは「もっと作って欲しかった」とよく言われるんですが、あの8000個という数はホントに限界だったんで、勘弁してください（※4）。

笹原：グッズの制作って、適当に言ったことが全部形になって面白かったよね。ピンバッチも「セガの過去のロゴマークはファンにとっては、大切な思い出じゃないですか！」って、その様をいれるような箱にしたいって要望出したら、実際に刻印まで付いてきて（笑）。

竹崎：最初、笹原君に「初回限定版の企画をやろうよ！」と、長い長いメールを送ったんですよ。受注を開始しようかっていう、1月上旬頃だったかな。「受注開始を遅らせてでも初回限定版を作りたい。なぜならば……」みたいな、生真面目なメールをね。そのときに広報をどうやって展開していくかも考えて、「ゲームの中身を極力見せずに最後まで突っ走ろう」というのをコンセプトにしたんですよ。

笹原：雑誌の最初の1ページに、緊急速報とかバーンと文字だけで売る。「セガガガ」のコンセプトがきっちり詰め込まれてるけど、絵は見られない。ユーザーはその言葉が引っ掛かるけど想像するしかない。そのあとから、順次ゲーム中のビジュアルとか開発者を出していったり、とか……。

……」。この3万円とは、本作のプロデューサーであるソルゲール哲氏が必ず着用しているマスクの代金のこと。……以外には公式的な広報費はいっさい使われてないらしい（笑）。

※4 8000個という数の根拠は、イ、ロ、ハの手帳の生産数から算出された数字だとか。「全国から予約集めても、原価内で作れる個数の最大値が8000個だったんですよ」（竹崎氏）

竹崎：とはいえ、コンセプトも面白そうで結構しい要素もあるけど、ユーザーからしてみれば、買っていいソフトかどうかまではわからないじゃないですか。最初からネット専売で、遊んだこともなければ店頭でチェックもされない。そんなソフトを5800円で買ってしろと言われても、ちょっと不安でしょう？　そんな状況でも、一番に買ってくれそうな人ってやっぱり「セガが好きな人」だと思って。その人たちに喜んでもらえるグッズを作るということによって、いくらかでも初回で遊んでもらえる人数が増えることにつながればなぁ……と。そんなことも考えに入れつつ、あの設定版を作ってみたんですよ。

――ユーザー層の顔見せ意識みたいなものを、ある程度見えんでいたというか

竹崎：明快にユーザーの顔が見えていたんで、その意味ではやりやすかった。なんて言うか、発売日当日まで、ずっとお祭りを続けていくようなノリでやっていこう、と決めてましたからね（※5）。これに対して、周囲のクリエイターやショップの人まで参加したいと言ってきてくれたのが、すごく楽しかったな。

2年間詐い続けた末の結果が出ている作品

竹崎：僕はよくコレを言うんですけど、「セガガガ」というソフトの本質自体が「人の予想範囲内から半歩出ちゃっている」じゃないですか（笑）。1歩も2歩も想像範囲から出ちゃうと訳がわからなくなるけど、そのキワで踏みとどまってるという。それらがうまく廻って、いろいろな人がこっちを向くようになってくれて（笑）。嬉しかったのが、セガの香山CO-COO（※6）が「この3月（2001年）に期待しているソフトが2つある。ひとつは「サクラ大戦3」だ。もうひとつが「セガガガ」だ」と。それを聞いたとき、「勝った！」と思いましたね。まだ発売してないのに（笑）。

竹崎：とは言え、やっぱり一番使いのはソルゲーム。「ボーっと観くぉ度」の例として、映画「うる星やつら2　ビューティフル・ドリーマー」のキーである、「いつまでも終わらない文化祭」を作り出してきた竹崎氏。マニア諸氏なら大きく頷いていただけることと思う（笑）。

ール者なんですよ（笑）。あの企画を思いついて、会社に通して実際開発をやったわけですけど。あと、「セガガガ」は非常にコンセプトが明快でしょ？　「セガを再建する」という内容で、タイトルは「セガガガ」。ある意味、こんなに分かりやすいものないでしょう（笑）。それもこれも元々のゲームのコンセプトの分かりやすさと、タイトルそのものの力量があればこそなわけで、非常にしっかり作ってあった点ですでに成功なんですよね。

竹崎：「経済シミュレーション」みたいな発想する人は少なくないでしょうけど、あれだけギリギリのことをやるのは大変ですよ、実際（笑）。ゲーム開発者が、お酒呑んでそんなゲームの話をしたりとかすることもあるかもしれないけれど、2年間詐っ払い続けるのはツラいとソルゲームも言ってました（笑）。もう、相当に疲

『ユーザーの顔が見えていたんで』

※5　本開発時代責任者（CO-COO）である香山氏のこと。

考えくらないとできない。現実的に考えちゃうと「そんなに売れないんじゃないか」とか「社内で止められるんじゃないか……」みたいなことは、やっぱり最初に考えちゃいましたね。それでもやっぱりここまでこってきちゃったというのは……やっぱスゲーなぁ。

――ゲームのいちばんそこで、「ここまでやっていいのか!?」みたいな驚きがありますよね。

桜庭：僕が「セガガガ」のビデオを見たりゲームをしてたりすると、いつのまにやら後ろに開発の人間が集まってくるんですよ。それも、「これ出しちゃって良いの？」とか爆笑しながら。それの反応を見たときに「あ、コリャいけるな！」みたいな確信を得ましたね。……ただ、開発の追い込み時期で、僕も結構いろいろ言わせてもらったりもしましたけど。「ここ実写使ったら汚いから替えてくれ」とか「ここでロードすると一秒タイムが出ちゃうからロードの時間を稼ぎよう」とか、もう散々に（笑）。

竹崎：発売時期にいろんな理由のせいもあって、とにかく延び延びになったよね。最初は2000年の12月だったのが、受注期間や広報活動のからみで延びて。それで2001年の2月頃にしよう！って言っていたのが、今度は限定版をやろうって話になってまた伸びて……。最後は「サクラ大戦3の生産ラインと争ってました（笑）。（※7）

桜庭：その間にセガ自体にいろいろ動きがあって、話題が広がって。セガの大切なハードが生産中止になるというのは、セガの長い歴史を顧みればすごく残念ですけど、「セガガガ」だけ見れば「コレって神風？」みたいな。ホントは不謹慎かもしれないですけどね（笑）。

『勝った!! と思いましたね。』

「DC生産中止発表」とセガの「これから」

――セガ内部では、DC生産中止の情報は事前に話があったのですか？

竹崎：ほとんど誰も知らなかったよね？　確か。

桜庭：僕が聞いたのも発表の1週間前だったし。「良いハードなのになぁ」とかみんなが思ってるんだけど、その一方で「しょうがないかなぁ」という思いもありましたね。……でも、マルチプラットフォームに踏み出すことで、セガはまた面白くなりますよ、絶対に。もうセガを止められる会社はないですよ（笑）。今、横並びで開発が10社ありますけど、去年の7月に分社してお互いがライバルだから。隣のやっていることが気になるし、競争心もあおられるし……。数年後を見てくれ！みたいな。

――2025年までには、セガ本社がゲーム中の連結レベルまでデカくなってる……とか？

竹崎：そりゃ無理に決まってるじゃん！（笑）

桜庭：建築的におかしいしね。そんなもん、あるわけないやん！（一蹴）。

※7：「サクラ大戦3」限定版にビジュアルメモリが付くため、ビジュアルメモリの製造ラインの優先パッティングした、とのこと。

SGGGインタビュー3

『セガガガ』人気の影の立て役者

山田望氏

INTERVIEW

ドリームキャストダイレクト専売版の発売前から、クチコミで静かに人気が広まっていった『セガガガ』。その発信源でもある、公式Ｗｅｂページの制作者に迫る！

Webデザイナー　山田望

株式会社ヒットメーカー広報企画室所属。『セガガガ』ではWebの他、グッズ（Ｔシャツ、ペーパークラフト）などを手がけた。

0 外国からも「信者募集」のメールが舞い込む大人気!?

――どういった経緯で『セガガガ』に関わることになったのでしょう？

山田：ちょうど昨年の11月頃から、ヒットメーカー全体のホームページ（以下HP）作成を担当していたんです。で、その頃に『セガガガ』の販促が始まりまして。まず手をつけられるのがHPだったので、ゲームの情報公開の場としてコンテンツを作っていくことになったというわけです。当初はドリームキャストダイレクト（以下DD）のみの専売ソフトということだったのですが、「そんなに費用もかけられない」って（笑）。そんな中でも、なんとかいろいろと手作りでやっていければなぁ……などと思いつつ、『セガガガ』関連のコンテンツを作ってきてますね。

――この『セガガガ』の公式ページって、ユーザーとメーカーとの一体感みたいなものが感じられますよね（笑）。

山田：それはやっぱりゾルゲール哲さんの、あのアクの強いキャラクターのせいもあるでしょう（笑）。『セガガガ』というゲーム自体がセルフパロディ的な、身内でワイワイお祭りをするようなゲームじゃないですか。なので、HPも基本的にそういう考えで進めていきました。信者募集（※1）をしたときも、思っていたよりメールがたくさん来ましたし。発売前の時期で1日に10通～20通ぐらいはコンスタントに来ていました。しかも日本だけじゃなく外国からも来たし（笑）。香港、スペイン、アメリカ、カナダ……。

――外国からのメールは信者活動のコーナーで紹介されてましたね。

山田：なんていうか、もう書いてくる文章の構成が、外人でも日本人でも同じなんですよ。持っているセガハードをガーッって羅列して、ソフトは何と何を持っていて……と（笑）。外国の方はその後に「ぜひ『セガガガ』をアメリカで発売して欲しい」とかですね。

――いかにもセガファンらしいですね

山田：わざわざ写真撮って送ってくれる方もいますからね。実は僕はそれほどゲームをするほうではないんですが、セガは何気にマークⅢくらいから、歴代のハードを持っています。ゲームの本数自体は、はっきりいってそれほど多くないんですけどね……。各ハードにソフト1本くらいだったり（笑）（※2）。けど、不思議とセガのハードには惹かれるんですよ。なんて言えばいいのかな……。セガって「普通こういうことしないだろ！」みたいなことを、わりとポーンとやるじゃないですか（笑）。マークⅢのあとにすぐマスターシステムを出したりとか、初期のころも、SG-1000の次にSG-1000Ⅱを出したり。あと、メガCD。本体にその機能がないからって、わざわざ回転拡大縮小機能を付けてみたりとか（笑）。「それって、いきあたりばったりの思い付きでやってるんじゃないの？」とか邪推したりもするんですが（笑）。

セガサターンのペーパークラフト。初代機であるグレー版を完全に再現。背面や底面までも忠実な仕上がりを見せている

※1 「セガガガ」公式ホームページ内の人気コンテンツ。“開発大首領”ゾルゲール哲氏あてに、「セガガガの為に考えていること、やってみようと思う／すでやっちゃったことなどをアツく告白する」ことで、ゾルゲール氏から直々に信者レベルを認定してもらうというのがおもな活動内容。「君よ今こそ起て！」

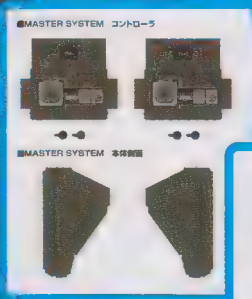
※2 ちなみにセガマークⅢでの唯一の所持ソフトは『スポーツパッドサッカー』（トラックボールコントローラ付き）とのこと。ある意味でマニアである。購入動機は「単純にトラックボールで遊んでみたかったから」（山田氏談）とか。

けど、ハード自体の造形とか、そういった部分に妙な魅力があるじゃないですか、特に昔のセガのハードって。収集癖がある人たちにとっては、このあたりも楽しみのひとつだったりするわけですよ。……まぁある意味、極端な話なんですけどね。

Q やるからには、ファンのグウの音も出ない物を作りますよ

――ペーパークラフトが非常に精巧にできている理由は？

山田：セガのユーザー層は濃いですから、おざなりに作ってしまったら、どこかで叩かれたりするだろうし。だから、やるからにはファンからグウの音も出ないものを作りたかったんですよ。ペーパークラフトの最新作はドリームキャストなのですが、アレはとにかくパッドがすごいです（笑）。あの微妙な曲線をキチンと再現してますから。ちゃんとビジュアルメモリが入りますしね。



鋭角的なフォルムが特徴の、マスターシステムのペーパークラフト　パーツ構成は単純なので、ペーパークラフト初心者にはオススメのモデル。

――ペーパークラフトのシリーズ化は当初からの予定ですか？

山田：いやあ、最初はほんの冗談のノリだったんですよ。ペーパークラフトの第一弾は“『セガガガ』”のロゴの四角いやつ。ペーパクラフトっていっても、四角いハコを組み立てるだけのものだし、あくまで一発企画みたいな感じだった。ところがアレをアップしてみたら、意外なほど反響が大きかったんですよ。それでその後に竹崎と昼飯を食べているときに、ふと「歴代のハードをペーパークラフトで作ったら面白いんじゃないか」とうっかり口を滑らせたら、ああいう羽目になりました（笑）。

――ユーザーとのキャッチボールですね。

山田：竹崎も僕も、完全に送り手という割り切りだけじゃなくて半分ユーザーですから（笑）。もしもMark Ⅲのプラモデルとかあったら、セガファンだったら是非とも欲しいじゃないですか。さすがにそれはムリだし……。「じゃ、ペーパークラフトでいこうよ」みたいな感じで、ノリで企画が進行していったというわけです。

――いろいろ「アレを作ってくれ!」といった要望も、多いんでしょうね。

山田：それはありますね～。あと、初めのうちは、ダウンロードできるのは新しいモデルだけだったんですよ。そうしたら、なんと入手できなくなった過去のデータがネットで売買され始めてて……（笑）。

――本当ですか!?

山田：さすがにシャレになってないので、急遽バックナンバーもダウンロードできるようにしました。あそこまで反響があるとは思わなくて、本当に驚きましたね……。

――『セガガガ』グッズ関連ですと、限定版のTシャツのデザインも手がけていますね。

山田：せっかく限定版なんだから、ダサいのじゃなくってキチンと着られるモノを作ろうと。マニアっぽさと洗練との両立というか（笑）。幸い、買ってもらったユーザーからは好評みた

※3　ドリームキャストダイレクト上で、限定版に付属した『セガ歴代ハードロゴピンズセット』と『セガガガTシャツ（グレー）』の予約受け付けが開始されている（発売日は7月5日予定）。ピンズセットの価格が3000円（税別）、Tシャツが2000円（税別）。

※4　幾度かに分けて受け付けが行なわれたが、最終の受付日となったのは2001年の3月1日。このときの限定版の受け付けは、わずか2時間で終了するという人気ぶりだった。

いだったんで、嬉しかったですね。あの限定版、今ではオークションとかでプレミアが付いているじゃないですか（笑）。でもそれじゃもったいないんで、Tシャツは単品で買えるようにできたらいいなぁ、とか考えてます（※3）。もしやるとしたら、限定版と同じ品物だと芸がないから、色違いにするとか、なにか差異を出したいですね。

――限定版に関する反響はどうですか？

山田：やはりメールで多いのは「限定版を入手できなかった！」ってのが多かったですね。増産に入るまえ（※4）の話なのですが、“売り切れました”とインフォメーションを流したところ、連日「再生産してください」といったメールがドカドカと来ました（笑）。それで最初は3000個という話だったのが、それがいつのまにやら最後には8000個に（笑）。買ってもらったファンにも喜んでもらえたようなので、とにかく嬉しかったですね。

Q まだお宝グッズありますよ（笑）メガジェットとか……。

――HP内の「信者募集」のコーナーで、セガのグッズをプレゼントしてますね？

山田：あぁ、あれねぇ（笑）。実はあれ、セガ社内のあちこちで吹き溜まってるものをかき集めてきたモノなんですよ。普通の人からしたらタダのガラクタかもしれないけど、「このゲームを買ってくれる人なら喜んでくれるだろうなぁ」ってことで（笑）。実を言うと、まだまだ残ってますよ、お宝グッズ。メガジェット（※5）とか、ホワイトのゲームギア（※6）とか。

――それはスゴイ!!

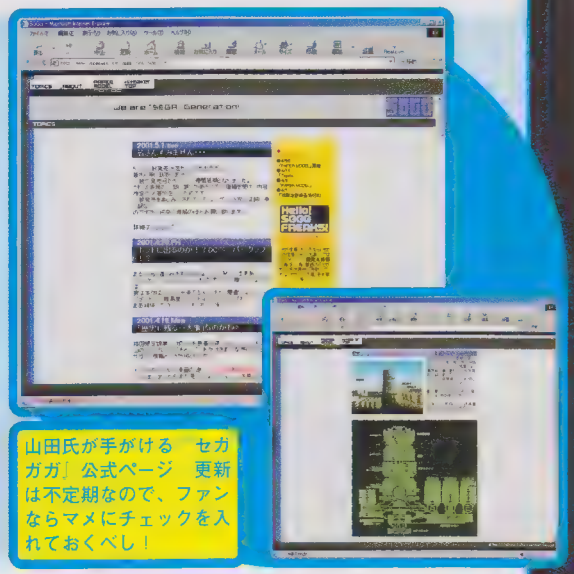
山田：あのコーナーはさすがにディープなファンの投稿が多いですね。学校の先生が応募してきてたり（笑）。「学校で生徒に布教してます！」って、すっごい得意げに（笑）。

――排他的な感じはしないですね。

山田：まぁ、そのあたりはバランス感覚というか。マニアー本槍じゃあ引いちゃうし……。あくまで取っつきはよく、それでいてコンテンツをひとつめくると、いきなりディープな世界に突入するという（笑）。

――HPのほうで、これから新たな動きを予定されてたりしますか？

山田：うーん、一般発売（店頭販売）になる頃に、もう1度なにかしようと考えています。一般販売で初めて『セガガガ』を遊んでから、HPを見に来てくれるファンも増えるだろうから、そんなファンのためにもいろいろ用意しておきますよ（笑）……あ、もちろん「信者募集」コーナーも継続して随時受付中です！　まだ最高ランクの「ドリーム信者」の称号を得た強者はいないんで、「我こそ真の『セガガガ』信者なり！」って人は、ぜひ入信してください。ゾルゲールのお眼鏡にかなえば上級信者の登場もありえるかも知れませんよ……!?　グッズも余ってることだし、ぜひ（笑）。



山田氏が手がける「セガガガ」公式ページ　更新は不定期なので、ファンならマメにチェックを入れておくべし！

※5　携帯ゲーム機なみのコンパクトボディを実現した、メガドライブの互換機。製造数は少なく、マニア価値は高め。

※6　ゲームギアの色違いバージョン。極めて生産数が少なかったため、その筋のマニアには垂涎の一品。

SOOO大辞典

『セガガガ』は、奇妙奇怪な単語のオムニバス！　出てくる言葉をどこまで知っているかは、セガマニア度を計る上でこの上なく役に立つハズ。禁断の元ネタを知れ！

あ〜お

R-360【ハード】

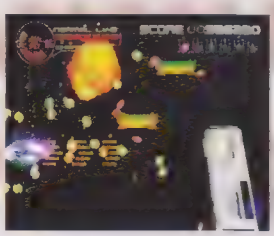
作中に登場する『R-720』の前身。前後左右に猛スピードでグリングリンと回転するという、体感ゲーム史上でもっともプレイヤーに恐怖心を抱かせてくれる筐体である。可動機構が高度になりすぎたためか、本体の故障頻度も他のハードに比べて高く、乗っている人間がさかさまになったままストップして、オペレーターが駆けつけて来たというエピソードもある。
→R-720

R-720【ハード】

セガの大型筐体『R-360』をモチーフにした、宇宙用ゲーム機。大気圏脱出ブースターを加えることで航宙戦闘機となる。作中では、宇宙へ飛び立つ際に100円玉を3つ挿入しており、1プレイ300円設定になっていることが伺える。宇宙空間での運用が可能な割には、300円はオトク。
→R-360

R-720 with S【ミニゲーム】

テクノソフトの人気シューティング『サンダーフォース』をフィーチャーしたと思われる横スクロール型シューティング。特にボス登場シーンの演出は『サンダーフォースV』のそれを踏襲しており、ファンなら思わずニヤリとさせられるハズ。また、ミニゲーム中の敵機や攻撃パターンは、シューティング、アドベンチャー史に残るセガ歴代の敵役キャラクターを使ったり、セガ・ハードをボスキャラとして採用するなど、みどころ満載の仕上がりとなっている。
→テクノソフト



RPG【単語】

会話中に頻出する「〜R・P・Gはバンダイの登録商標です」との表記は事実（特許登録番号4381951、登録者：株式会社バンダイ）。このためか、セガのパッケージにはロールプレイングゲームを「ロープレ」と統一表記してある。手持ちのソフトを確認してみよう。

AKIBA 2025【その他】

ゲーム中、電脳魔都アキハバラで流れる曲のタイトル。1番の歌詞はP143を参照のこと。ここでは聞き取りづらい2番の歌詞を収録する。

＜AKIBA 2025＞
2番
アキハバラ、アキハバラ　ターコンノイティエ
ションチェイエン　ロドメシュ
エレクト　ロンチェンタイ
ノントレ　ティセンチーユー

コントレ　デギン　ザ　ビギンジャロー

ジューパーキンエロゲー　ハラマンゴツネー
トン・ポン・チー

秋葉のおでん缶 【単語】

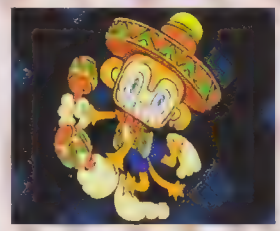
冬場にのみ秋葉原の自販機で販売される、おでんの具の入った缶づめ食料。口コミで人気が広がっており、おでん専用の自動販売機は秋葉原の冬の風物詩として定着した感も強い。

アソビン教授 【キャラ】

SG-1000～セガマークⅢ全盛期の取扱説明書に登場した、セガのマスコットキャラクターの草分け的存在。本作中では色つきで登場しているが、本来の姿は線画。個々のゲームにまつわるヒントらしきものを1～2言解説してくれるだけという、少々情けない役どころ。『アフターバーナー』などのメジャーソフトの取扱説明書に登場しているが、認知度いまいち。

アミーゴ 【キャラ】

マラカスコントローラが斬新な音楽アクション『サンバDEアミーゴ』のマスコットキャラクター。陽気なリズムと独特のアクション性で、カップルなどの団体客を取り込み、アーケードシーンを賑わせた。本作ではD研で仲間にすることができる。

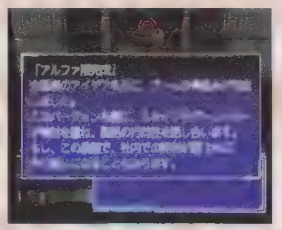


アリサ 【キャラ】

初代『ファンタシースター』のヒロイン。戦士タイロン、エスパーのルツと共に、兄の敵討ちを果たす旅を続けていく。メガドライブ初の大型RPGとして多くのファンに支持された。本作では『セガガガ』の秘書役として登場。アニメーションではかつての仲間たちも見ることができる。正式名はアリサ・ランディール。
→D研、ファンタシースター

α版 【単語】

「とりあえず動くようになった」状態のプログラム。この段階では動作不良が出るのは当たり前。仕様変更によってゲーム内容がガラリと変化してしまうということも決して珍しくはない。本作では開発状況が40％になればα版の完成となる。
→β版、マスター版



アレックス 【キャラ】

意識的にキャラクター展開を念頭において作り出されたという意味での、セガ初のマスコットキャラクター。『アレックスキッドのミラクルワールド』『BMXトライアル』『アレックスキッド ロストワールド』（以上マークⅢ）『アレックスキッド 天空魔城』（メガドライブ）など計6作品に登場。

E-SWAT 【キャラ】

D研最深部でクールたちに身柄を拘束される際に、クールが連れていた兵隊然としたキャラクターの元ネタ。

c\SEGA 1986

イタリアの種馬【台詞】

「エイドリア〜ン!!」で有名な、映画『ロッキー』の主人公、ロッキー・バルボアに名づけられたあだ名。

稲越氏【人名】

ゲーム内の「メッセサンオー」に店員として登場する、コンシューマの仕入れをする担当者。愛あるがゆえの辛口の語り口でも知られる人物で、しばしばインタビューなどで雑誌に取材されることもある。

井上喜久子の声【単語】

本作ではアリサ役を演じた人気声優。GD-ROMをCD再生したときに流れる警告音中でもそのセリフを聞くことができる。歌の最後にこだまする「喜久子さ〜ん」という叫びは彼女のこと。

海のさち【アイテム】

かわいらしい女の子が、開発中のスタッフのパラメータを大幅に回復してくれるアイテム。スタッフ個々にかけてくれる台詞のコンセプトは「無邪気が痛い」。→回復のいずみ、大自然のめぐみ

SG-1000【ハード】

セガ初のコンシューマ向けゲーム機。奇しくもライバル機のファミリーコンピュータと同日発売（「こちらが1日前」とする説もあり）。価格はこちらが高く機能面では負けているという、非常にゲンの悪いスタートとなった。

SG-1000 II【ハード】

SG-1000の一年後に発売された互換機。本体とコントローラのデザインが改められた点以外は機能面でのスクロールがスムーズになったりした。

エビ【キャラ】

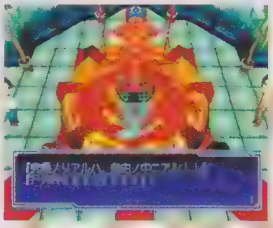
B研中央部に鎮座するマシン。ゲーム開発段階ではこのエビは「●ェラー●」だったとの噂があるのだが、これについては座談会中に得られた、制作スタッフのコメントを以下に掲載する。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

新井：えー（笑）、それはマ……。

ゾルゲ：何言ってるんです、エビは最初からエビでしたよ、当然！（確信に満ち満ちた声で）あのシチュエーションから言ったらエビしかないでしょ。効果音もいかにもエビらしいし（一同大爆笑）。あれ以外ないですよ。

新井：あー、おれもそう言われるとそんな気がしてきたよ〜。



＝＝＝＝＝＝

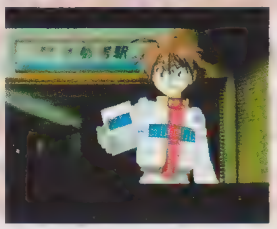
FM音源ユニット【ハード】

セガマークIIIのサウンド機能を拡張する外付けユニット。これを取りつけることで、最大9和音ものFM音源サウンドが楽しめるようになった（もちろん、対応ソフトのみ）。搭載されているFM音源チップは、MSX2＋などで用い

られていたものと同じ。

大鳥居 【地名】

古くは大鳥居神社が元となって栄えたとされる地域。セガ本社の最寄駅である、京浜急行、大鳥居駅のことであり、転じてセガそのものを意味することもある。オープニングムービー中の主人公が手紙を持って駅を降りた場面で、大鳥居駅・改札の映像が使用されている。
→羽田、大鳥居マニア



大鳥居マニア 【キャラ】

主人公がR-720に乗って飛び立つシーンのムービーに登場。メガドライブでリリースされた『バトルマニア』『バトルマニア大吟醸』の2作が出演作品。脱力系ギャグを連発するお笑いキャラ。名前の由来はもちろん、セガ本社のある「大鳥居」にちなんでいる。
→羽田マリア、ビック東海

岡田斗司夫 【人名】

オタク文化のフィールドワークに勤しむ作家であり文筆家でもある。本作ではコミックマーケットで登場する。が、残念ながらスタッフに迎え入れることはできない。

オッペルと象 【単語】

文豪・宮沢賢治の短編童話。賢治ネタは、他にもC研の「どんぐりと山猫」などがある。

オパオパ 【キャラ】

人気の横スクロール型シューティング『ファンタジーゾーン』の自機。コインを集めて買い物することで装備を増強できる。父の名は『オパパ』、弟は『ウパウパ』。
→16 t

おれの有明は誰にも止められない 【台詞】

「有明」とは現在のコミックマーケットが開催されている場所を示す言葉。この捨て台詞を残してコミケへと出かけていく人や、自分の同人誌の作業を黙々と始める人の比率は、想像以上に高い……と思われる。
→コミックマーケット

音響カプラ 【単語】

8ビットパソコン時代に、パソコン通信をするために用いられていた機器。本体の形状は、電電公社（現NTT）の電話の受話器を置く台座のようなかたちになっている。転送速度は300bps程度と、現在のモデムと比べると凄まじく遅い。

か〜こ

カー○○ャ○○ー○○○ 【台詞】

『○○ドキ○プタ○さくら』。本来の低年齢層とは別に、オタク層からの高い支持を得た。ドリームキャストでもソフト『カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦』が好評発売中。限定版には抱き枕カバーやパネル時計などのグッズ類が満載されている。

回復のいずみ【アイテム】

かわいらしい女の子が、開発中のスタッフのパラメータを大幅に回復してくれるアイテム。スタッフ個々にかけてくれる台詞のコンセプトは「優しさが痛い」。
→海のさち、大自然のめぐみ

がっぷ獅子丸【人名】

辛口かつ痛快な語り口で人気を博しているライター兼ゲーム開発者。カネコ制作の実写取りこみ２Ｄ型対戦格闘『富士山バスター』『大江戸ファイト』の制作者としても知られている。

唐沢俊一【人名】

Ｂ級カルト文化の研究では右に出るものがいないとまで称される、博覧強記の文筆家。マンガ家である弟・唐沢なをきとのユニット「唐沢商会」名義でも活動している。

木【キャラ】

アーケードゲームの体感シリーズ『スペースハリアー』で、地面のいたるところで登場する障害物。ショット１発で簡単に撃破できるが、さすがに激突すればミスとなってしまう。ハッタリ技の「STAGE4」でスペースハリアーっぽい映像を見ることができる。
→ボーナスステージのようには簡単に倒れないぞ、STAGE4

喫○室【単語】

サーバーやパソコン機器を含めた開発機材類は煙草の煙に弱く、禁煙が基本となっているケースが多い。そんな愛煙家たちの唯一の憩いの場、それが永遠の中立地帯喫煙室である。

ゲームギア【ハード】

カラー液晶を採用したセガ初の携帯用ゲーム機。オプションのＴＶチューナーをつけると、携帯ＴＶとして用いることもできた。後日、『バーチャファイター ミニ』や『対戦ケーブル』を同梱した「キッズギア」もリリースされた。

ゲーム図書館【ソフト】

パソコン通信の要領でセガにアクセスし、ゲームやさまざまな情報をダウンロードできる……という謳い文句ではじめられたソフト名、かつサービス名の総称。実際のサービスは情報やゲームの更新が滞ってしまったことや、ダウンロードしたソフトは電源を切ると消えてしまう！という難点から普及率は低かった。
→竹崎　忠

ゲームは声優の質で決まる！【台詞】

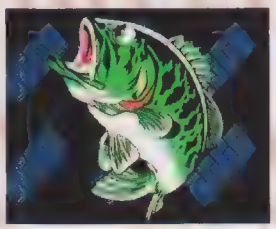
実際にこう思い込んでいる人間は、ユーザーの側だけでなく開発者の側にも少なくなさそうではある。受け手と送り手の意思が一致してしまったために、白いものも黒くなってしまうという典型の1つ。
→ゲームは肌色の量で決まる！

ゲームは肌色の量で決まる！【台詞】

「肌色の量」を翻訳すると「美少女キャラクターの露出度の高さ」。あまりやりすぎると18禁ゲームになってしまうので要注意。事実スレスレのゲームも多数アリ。
→ゲームは声優の質で決まる！

ゲット魚【キャラ】

フィッシングゲームのヒット作『ゲットバス』をパロディにしたと思しきキャラクター。ちなみに、『ゲットバス』中に登場する魚はリアルタッチだが、本作では生きの良いデフォルメされた姿に。



5インチ磁気ディスク【単語】

3.5インチフロッピー普及の前時代に標準的だったフロッピーディスクの規格。PC-9801シリーズ、X68000などで採用されていた。現在ではほとんど製造が中止されている。3.5インチフロッピーと異なって読み取り部分に開閉シャッターがなく、保存性はいまひとつ。久々に挿入してみたらフロッピーが壊れていたという噂もちらほら。

コミックマーケット【コミケ】

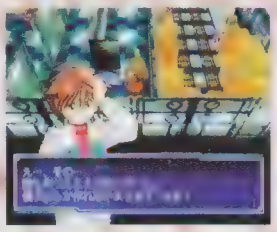
のべ40万人以上もの参加者が集う、日本最大の同人誌即売会。通称「コミケ」。8月中旬と12月末の、年2回開催されているのはゲーム中と同様。夏に開催されるものを「夏コミ」冬は「冬コミ」と称される。特に夏場は人の込み具合とコスプレなどから来るこもった熱気で、浮き出た汗が塩をふくという光景を見ることができる。2001年の夏で開催60回を迎える。
→オレの有明は誰にも止められない

これが遊んでいるように見えるのかぁ！【台詞】

ゲーム内容のチェックやバグ探しなどでいたって真面目にプレイしていても、他人から見るとゲームを遊んでいるようにしか見えない、という場面で発生しがちなセリフ。うかつに責めるとこの言葉で反撃されかねないが、本当に仕事をしているのかどうかは、ゲームをプレイしている本人にしかわからない。

これまでにない新しい企画でゲームを作りたいんです！【台詞】

主人公が開発者との会話中にしばしば口の端に乗せる言葉。実際にこの手の言葉をゲーム会社の入社試験などで発言する人もいるようだが、十中八九は口だけというパターンも少なくない。そのため、現場の開発者にはこの類の物言いを条件反射的に毛嫌いする人間も多いとか。

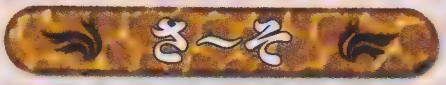


これも仕様だというのかあああ！【台詞】

バグすれすれの動作に対する言い訳として用いられるのが「仕様」という言葉。あらかじめ想定されていた動作なのでバグではない、という論理だが、あまりにひどいものを「仕様」で片付けられてしまうとユーザーの怒りを買うことが多い。ただしバグを認めてしまうと回収を行なわなければならず、ユーザー保護か黙殺かの選択を迫られることになる。

紺のスク水【単語】

「スク水」は「スクール水着」のマニア的略語。「少女萌え」の属性に、時としてオプションとして装備される。本作中では友情パワーの仲介役となったり、体力の大幅回復をしたりしてくれる強力なキーワード。



3－4ステージ復活【単語】

『グラディウス』3週目以降のステージ4の、逆火山手前からの復活パターンの通称。あまりに激しい弾幕に対してパワーアップがまるで出ないため、ここでやられると完璧な復活パターンを作らないと抜けられない。

3万円【単語】

ゾルゲール哲氏のマスク制作費用にして、本作の広報活動費用の全額といわれる金額。

C言語【単語】

もっともポピュラーなプログラミング言語。BASIC＆マシン語が全盛の80年代に登場、パソコンの高機能化に伴って、メインストリームの座を獲得していく。

CD－X【ハード】

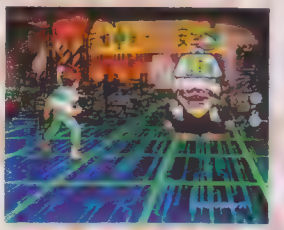
北米で発売された、メガドライブとメガCDの機能を持ったコンパクトなハード。日本では発売されていない。

ジェネシス【ハード】

メガドライブの米国での名称。本体表面のロゴやデザインが異なるといった外見的な差異もあるが、本体内部の設計面でも大きく異なり、ジェネシスの方がノイズ対策などがしっかりしている。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の大ブレイクを追い風に、アメリカのゲーム市場での高いシェアを獲得した。

16t【ハッタリ技】

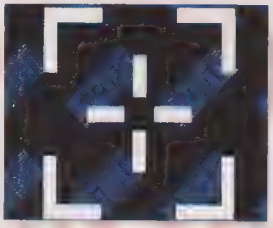
『ファンタジーゾーン』の自機オパオパのサブウェポンの1つ。画面上から一直線に落下してくる「16t」の重りで敵を一掃する。『ファンタジーゾーン』中では特に対ボス戦で重宝したが、本作では与えるダメージが3種類から選ばれるという技なので、バクチ的な使い方がメイン。



→オパオパ

しょうじゅん【キャラ】

アーケードの体感シリーズ『アフターバーナーII』の自機のロックオンサイトが元ネタ。



初代68【台詞】

シャープより発売された16ビットパソコン『X68000』のこと。強力なスプライト機能とサウンド機能を搭載し、多くのファンを集めた。87年に発売された初代機は、モニター込みで約50万円というお値段。この初代機には添付ソフトとして『グラディウス』の移植版が付属されていた。

人工生命E【キャラ】

ゲーム業界の風雲児。速攻で倒さず、あえて敵側の台詞を聞いてみるのも面白い。

スーパー32X【ハード】

メガドライブの機能を飛躍的に向上させる追加ユニット。サターンと同じく32ビットチップのＳＨ２を２つ搭載するという贅沢なつくりだが、肝心のソフトは計20本弱しかリリースされずじまいで、宝の持ち腐れ状態に終わった。

STAGE 4【ハッタリ技】

『スペースハリアー』の４ステージ目、高速で飛来する障害（ビンズビーン）を避けていくシーンを再現した技。パターンを作らないと避けづらい。→木、ボーナスステージのようには簡単に倒れないぞ

スペース1999【単語】

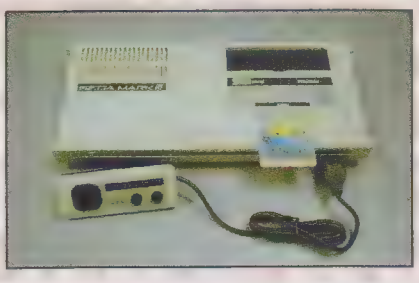
1975年に英国で制作されたＳＦ連作ＴＶドラマ。日本での公開は77年。月面での爆発で宇宙をさまようことになったクルーたちの、外宇宙生物とのコンタクトを主眼に置いた斬新なストーリー展開が妙味。

セガサターン【ハード】

「次世代機戦争」と呼称された1994年当時の最新ハードの一翼。ポリゴン機能をハード的にサポート、ライバル機のプレイステーションと共に新たな世代の幕開けを告げた。32ビットＣＰＵのＳＨ-2を２機搭載していて、後に本体の色が白の廉価バージョンが販売された。『バーチャファイター２』（セガ）、『電脳戦機バーチャロン』（セガ）など、数々の名作を輩出している。→Ｖサターン

セガマークⅢ【ハード】

SG-1000シリーズの上位互換機。対ファミコンを目指し、弱点だった同時発色数やスプライト能力を強化。キーボードなどのオプションパーツの発売も予定されていた。

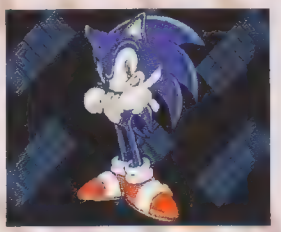


セガマスターシステム【ハード】

セガマークⅢの互換機。セガマークⅢに、ＦＭ音源ユニット・ラピッドファイアー（連射装置）・セガ３Ｄグラス用端子（立体視メガネ用）の機能をまとめた構成になっている。

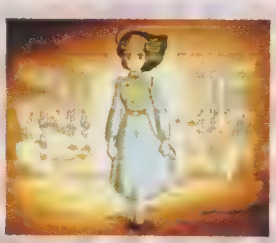
ソニック【キャラ】

90年代のセガを代表する看板ソフト『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の主人公。「音速」と呼ばれるとおり、目がまわるような素早いアクション性と、快感ともいえる操作環境で、歴史的なヒットとなる。本作では、アニメーションパートで弟分のテイルズと共に出演しているほか、素早さを上げると同時に、ダメージを与えるハッタリ技としても登場している。



その者、額にしろがねの兜をかむりて、開発の野に降り立つべし〜 【台詞】

宮崎駿の劇場アニメ『風の谷のナウシカ』中の台詞のパロディ。「その者、青き衣をまといて金色の野に降り立つべし」という有名な一節をもじっている。映画版しか見ていない人はマンガ版も読むといいだろう。

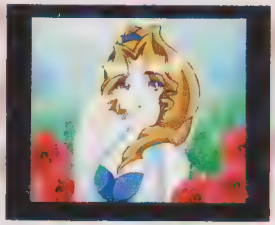


ゾンビ 【キャラ】

ガンシューティングの大ヒット作『THE HOUSE OF THE DEAD』シリーズに登場したヤラレ役キャラ。弾で撃ってもなかなか倒れないが、ブラインドタッチには滅法弱いらしい。

大自然のめぐみ 【アイテム】

開発中のスタッフのパラメータを大幅に回復するアイテム。スタッフ個々にかけてくれる台詞のコンセプトは（素で）「痛い」。
→海のさち、回復のいずみ

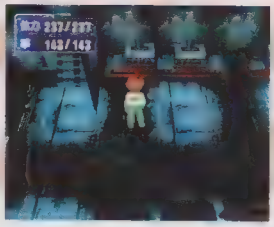


大統領の娘 【キャラ】

３Ｄ格闘アクション『ダイナマイト刑事』に登場。敵にとらわれて救出を待つという受身の役柄ながら、幕間デモなどで頻出するため主人公たちよりも存在感が強かったりする。ちなみに２人用でクリアすると強制的に対戦モードを発生させるという冷徹な一面も持っている。

大貧民層 【施設】

電話とティッシュケースだけが置いてある物悲しい部屋。思わず退社したくなる、かどうかは定かではない。



竹崎　忠 【人名】

元セガ広報。セガ好きが高じてＣＳＫからセガに入社、メガドライブソフトを全種コンプリートするなど、セガマニアとしても高名。ゲーム中では資料室で登場する（ランダム）。ちなみにこのとき両手に持っているのは『ジ・ウーズ』と『ゲーム図書館』。どっちもレア中のレアソフト。
→ゲーム図書館

Daccha 【台詞】

Ｃマンがプレゼン中に織り交ぜた単語。「〜だっちゃ」。『うる星やつら』のヒロイン「ラム」の口癖。他の単語と総合するに、Ｃマンは古参のアニメマニアであることが伺える。
→Ryun、Nyo

縦画面 【単語】

特にアーケードの立てスクロール型シューティ

ングに多い、ディスプレイを縦型に用いたスタイルの画面構成のこと。このタイプのゲームを家庭用機に移植する際には、よほどの注意をはらわないとオリジナルのプレイ感覚をそこなってしまいがちである。

机の上のヌイグルミは気にならないんですか【台詞】

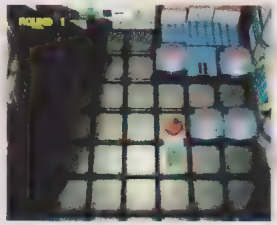
机の上に、なんらかのオブジェクトが置かれているゲーム開発室は数多い。プラモデルやフィギュアなど、フェティッシュな玩具ならおよそ何でも代替可能。→美少女フィギュア

D研【施設】

セガの歴代ゲームキャラ＆マスコットキャラたちが眠る３Ｄダンジョン。入口にある融合施設ではアソビン教授が出迎えてくれる（最初のみ）。３Ｄダンジョン描画を見て『ファンタシースター』『シャイニング・アンド・ダクネス』『デビルサマナー ソウルハッカーズ』を思い出すかによって、世代がわかることだろう。→アリサ、ファンタシースター

DTTT【ミニゲーム】

82年にヒットしたアクション『ペンゴ』を彷彿とさせるパズル。アイスブロックを蹴って移動させるシチュエーションを、うまくパズルに転化している。ゲーム性という面では、同時期にパソコンで人気を博した『倉庫番』に近いノリも。



帝国ロイヤルガード【単語】

映画『スターウォーズ　EPSODE1』に登場する皇帝直属の近衛兵。本作では友情パワーの仲介役として登場する。

テクノソフト【会社】

８ビットパソコン時代から今まで活躍を続けている数少ないソフトハウスの１つ。メガドライブ黎明期からサードパーティとして参入、シューティングゲームの雄『サンダーフォース』シリーズで不動の人気を得る。
→R-720 with S

テラドライブ【ハード】

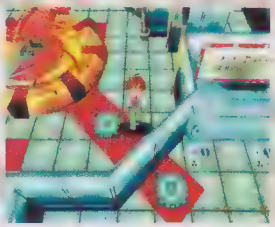
IBM-PC/AT互換機とメガドライブの機能を兼ね備えた16BITパソコンを元にしたネタ。ＰＣ部分とメガドライブ部分は互いにリンクして稼動することが可能なように設計されていたが、専用ソフトは皆無に等しかった（確認されているだけで１本しかない）。

テレコンパック【ハード】

セガマークⅢ用の周辺機器。ＴＶと本体とのケーブルを無線化するというだけの、冷静に考えるととあまり意味のないユニット。

転送ポート【施設】

Ｂ研内に配置された、ブロック移動用の転送装置。『ファンタシースターⅡ』で登場した転送ポートに酷似している。



電脳魔都アキハバラ【地名】

もちろん実在の電気街、秋葉原がモチーフ。現実の秋葉原の街並みの変化もめまぐるしく、70年代は「電器の街」だったのが80年代には「電子機器の街」、90年代の「パソコンの街」を経て、2000年にはオタク向けのショップが表通りにも次々と立ち並んでおり、名実ともに「オタクの街」となりつつある。

ドラゴン【キャラ】

チームアンドロメダ制作の3Dシューティング『パンツァードラグーン』シリーズに登場。

ドリームキャスト【ハード】

128ビットCPUのSH4を搭載、300万ポリゴンの描画力を誇るセガ7世代目のマシン。2001年3月をもって生産が中止、現時点でセガ最後のハードとなった。

ナイツ【キャラ】

ソニックチームがサターンで送り出したアクション『NiGHTS』の主人公。

70億円【単語】

某大作に費やされた、といわれる制作費。

なぜ、発売日は延期になるの？【台詞】

その多くは開発状況の遅延によるが、決算期など、会社の都合によるものもある。大作であればあるほど、「発売日の延期」は起こりやすい。

憎しみをこめて思いっきり踏んづけてね【台詞】

主人公たちとアキハバラで対面したカオリンが、周囲のファンにドリームキャストを踏ませる一幕での台詞。ビック東海制作のシューティング『バトルマニア大吟醸』の裏技で、主人公がスー●ファミをぐりぐり踏みつけるという凶悪なネタが仕込まれていたが、それを彷彿させないでもない。

入館証【単語】

セガ社内の社屋に入るための証明証。インタビューなどで外部の人間が入館する際には、入館証にかわるバッジををつける必要がある。ハードな業務をこなしているとうっかり忘れることもあるらしい。

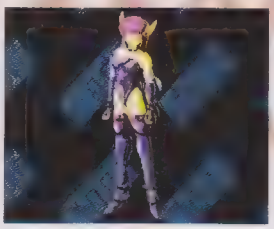
Nyo【台詞】

Cマンがプレゼン中に織り交ぜた単語。「〜にょ」。『デ・ジ・キャラット』の主人公、「でじこ」が語尾につける口癖に似ている。

→ Ryun、Daccha

ネイ【キャラ】

『ファンタシースターII』に登場するヒロイン。人とバイオモンスターの細胞をかけあわせて造られた。ストーリー中で悲劇的な最後を遂げるためか、『ファンタシースター』全シリーズ中でもダントツの人気を誇る。正式名ネイ・セカンド。



NOMAD【ハード】

ゲームギアサイズのボディでジェネシスのゲー

ムが楽しめる携帯用ゲーム機。残念ながら日本では発売されていない。

は〜ほ

Hiサターン【ハード】

日立よりリリースされていたセガサターンの互換機。ビデオCD＆フォトCDが標準で再生できるという点がアドバンテージだが、そのぶん価格も高い。95年に発売開始、標準価格は64,800円。
→セガサターン

バグ入りゲーム【台詞】

プログラム中の不良動作を引き起こすシチュエーションを総称してバグと呼ぶ。本来あるべき動作を完全に満たさないものをすべてバグと捉えるなら、この世のあらゆるソフトはバグだらけともいえる。とはいえ、明白な誤動作をチェックできずに出荷してしまうソフトがあるのも事実である。
→バグも味のうち

ばくばく犬【キャラ】

アーケード、サターンでリリースされた落下型パズルゲーム『ばくばくアニマル　〜世界飼育選手権〜』に登場。リアクションが可愛く、なにげに女性ファンが多め。登場キャラクターは4種類いるのだが、本作では「ばくばくウサギ」のみ未登場という憂き目をみている。
→ばくばく猿、ばくばくパンダ

ばくばく猿【キャラ】

「ばくばく犬」「ばくばくパンダ」に同じ。
→ばくばく犬、ばくばくパンダ

ばくばくパンダ【キャラ】

「ばくばく犬」「ばくばく猿」に同じ。
→ばくばく犬、ばくばく猿

バグも味のうち【台詞】

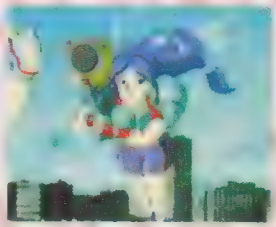
いくら修正してもバグが直らない、新たなバグが頻出するという条件に直面したとき、おもわずプログラマーの頭の中をよぎる言葉。大抵はすぐに頭から離れるが、実際に言葉に出したり、あまつさえこのセリフでスタッフを説得しようとするとは重症といえる。
→バグ入りゲーム

羽田【地名】

セガ本社のある東京都大田区羽田を示す。転じてセガそのものを意味することも。
→大鳥居

羽田マリア【キャラ】

ビック東海の横スクロールシューティング『バトルマニア』シリーズのキャラクター。歴代セガキャラクターが総登場するムービー内で、相棒の大鳥居マニアと共にちゃっかり登場。ボケ係のマニアに対する良きツッコミ役。苗字の「羽田」はセガ本社の所在地。
→大鳥居マニア、ビック東海



バブルソート【単語】

プログラミングテクニックの1つ。特定の数列を順に並び替える際に用いられるアルゴリズムの中で、もっとも簡単なものの1つとして知られる。シェルソート、クイックソートなどの高度なアルゴリズムに比べると効率は低い。

美少女【単語】

実在しない電脳世界の美少女に対しても使用される言葉。大別して「お嬢さま」「お姉さま」「メイド」「獣」「スポーツ」などの系統がある。上記の系統に「眼鏡」「尻尾」「ポニーテール」「三つ編」「猫耳」「セーラー服」「水着」といったオプションを付加することでデフォルメされた美少女が嗜好される。

美少女フィギュア【アイテム】

ゲーム開発に疲れた心を癒してくれる憩いのアイテム。机上やパソコンの上などに常備される場合が多い。代替品としてアクションフィギュアやガレージキット、食玩やペットボトルのオマケ（たいていの場合はコンプリート済）などがある。

→机の上のヌイグルミは気にならないんですか

ビック東海【会社】

カルト人気の高い横スクロールシューティング『バトルマニア』シリーズを制作したソフト会社。どこか微妙にネジれたセンスがメガドライブマニアの気性とフィット、人気を集める。

→大鳥居マニア、羽田マリア

ピットサイクル【単語】

カードゲーム『マジック・ザ・ギャザリング』における、強力デッキの一種の通称。

ファンタシースター【ソフト】

セガの自社開発による初の大作ＲＰＧ。ハードの限界を超えたとまで称された、滑らかな３Ｄダンジョン描画が当時大いに話題となった。ちなみにダンジョン部分のプログラミングは、現ソニックチーム代表取締役の中裕司氏が担当していた。

→アリサ、Ｄ研

Ｖサターン【ハード】

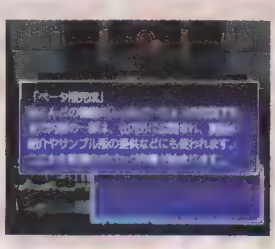
ビクターから販売されたサターンの互換機。機能的にはセガサターンと同じだが、起動画面のロゴが「Ｖ・ＳＡＴＵＲＮ」になっているなどの若干の差がある。

→セガサターン

β版【単語】

「マスター版に近い段階まで作りこみが進んできた」レベルのプログラム。このバージョンを元に最終調整を行なって、製品版に近づけていく。本作では開発状況が75％となるとβ版が完成する。

→α版、マスター版



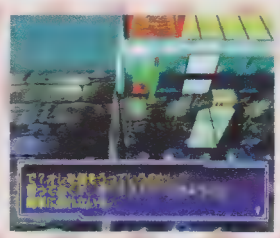
ベクタースキャン【単語】

１画面内を決まったサイクルで描きかえて映像を作り出す現在のモニターとは異なり、走査線を画面の任意の場所に直接当てる方式のディスプレイ装置（原理的には心電図やオシロスコープなどと同様）。80年代初頭にアーケードで登場、中でもアタリの『スターウォーズ』に採用されていたのが有名。

ボーナスステージのようには簡単に倒れないぞ【台詞】

Ｂ研で登場するキャラクター「木」を仲間にする際の、説得するまえの台詞中のひと言。ドラゴンの背に乗って木を連続的に焼いていくという『スペースハリアー』内のボーナスステージのシチュエーションを示した言葉。怒涛のごとく木をなぎ倒していく爽快感が心地いい。

→木、STAGE4



ホモ・ルーデンス【アイテム】

オランダの歴史学者ホイジンガの言葉『人間は“遊ぶ存在（ホモ・ルーデンス）”である』で有名な、同名の著書をさすものと思われる。

ま～も

マスター版 【単語】

「ほぼ発売できる状態」のプログラム。大抵の場合は最終バグチェックを残すのみのはずだが、諸般の事情で発売が延びたり、完成度を上げる（という名目の場合もあるが）ために改良を加えていくことも。実質的にはα版やβ版レベルなのに、マスター版と偽ってリリースされるソフトがあったことは歴史が証明している。
→α版、β版

マルチメガ 【ハード】

ＣＤ－Ｘのアジア販売向け本体。ポータブルＣＤプレイヤー並みのボディにメガドライブとメガＣＤの機能が凝縮されているという、セガマニアにとっては夢のようなハード。ＣＤ－Ｘと同様に日本での販売はなされなかったが、一部ショップにて輸入品が販売されていた。ファンの期待が込められていた代弁として、本作では「このマルチメガが量産された暁には！」というアツイ台詞が用意されている。

明田 直 【人名】

マンガ家として83年にデビュー、ゲーム・アニメなどマルチジャンルで活躍する作家。唐沢俊一氏、岡田斗司夫氏とともに「オタクアミーゴス」を結成、トークショーを定期的に行なっている。

メガアダプタ 【ハード】

メガドライブに装着することで、セガマークⅢ以前のソフトを動作せることができる拡張アダプタ。ただしＦＭ音源を鳴らすことができず、多くのファンをがっかりさせた。

メガジェット 【ハード】

航空会社の機内設置用に開発されたという、ユニークないきさつのメガドライブ互換機。一見すると携帯ゲーム機のようなコンパクトなボディだが、単に持ち運びに便利なだけで、ゲームを楽しむには別途テレビモニターが必要だったりする。

メガドライブ２ 【ハード】

初代のメガドライブに比べ、約半分ぐらいのコンパクトなボディを実現した互換機。同梱のパッドも６ボタンのものに変更された。

メガドライブ 【ハード】

「16ビット＝高機能」というイメージを前面に押し立て、過去のハードとの差別化を図った16ビット機。「メガアダプタ」「メガＣＤ」「スーパー32Ｘ」など、ブラック系で統一された周辺機器にも人気がある。メガドライブを愛用し、現在でも嗜好する人々のことを「メガドライバー」と呼ぶ。また、ＴＶＣＭではいとうせいこうをイメージキャラクターとしていた。

萌え 【単語】

おもに「～にときめく」「～が好き」を表現する際に使われる動詞。他に、形容詞、名詞としての用法も可能。
（※編集部注：作中にて再三にわたって説明がなされているため、あえて解説は避けさせていただきます）

モゲタン【キャラ】

本作のステージ間で流れる実写ムービー「モゲタンとお姉さんのゲームなぜなに講座」に登場するキャラクター。1978年から1991年の13年間、ＴＢＳで放映された実写とアニメによる人気番組『まんがはじめて物語』シリーズの「モゲタン」とお姉さんの掛け合いが原点と予測される。

山中湖保養所【単語】

セガの保有する保養所の１つ。新入社員の研修にも使われている。

雷魂VI【ミニゲーム】

ミニゲーム『R-720 with S』に登場する自機の１つ「SYRINX」を選択した時に流れるムービー。シューティング部分と同様、『サンダーフォースV』を強く意識した、スピード感溢れる映像となっている。このムービーシーンの音楽部分は『サンダーフォースV』のサウンドクリエーターが参加している。『VI』とあるのは次回作への意欲の表われ？

リスター【キャラ】

メガドライブの横スクロール型アクション『リスター・ザ・シューティングスター』の主人公。伸びる両手をワイヤーのように活用して障害をクリアしていくというテクニカルなゲーム内容。ゲームギアのソフトとしても開発されたが、メガドライブ最後期の作品ということもあってか知名度はいまいち。本作ではＤ研で説得することができる。

Ryun【台詞】

Ｃマンがプレゼン中に織り交ぜた単語。「〜りゅん」。『センチメンタルグラフティ』中のヒロイン、永倉えみるの口癖に近い。
→Nyo、Daccha

ループレバー【単語】

アーケードの特殊コンパネの１種。スティック部分が回転するようになっており、スティックの上下左右と回転という２種類の動作を感知できる。戦車アクションや全方向スクロール型の銃撃戦アクションなどが、このループレバーを用いて作られている。商標登録はＳＮＫが所持していた。

労働基準法【法律】

労働する全ての人に適応される、労働環境を定めた法律。少なくともゲーム業界に関わる人間には無縁。

ワンダーメガ【ハード】

メガドライブとメガＣＤを一体化したハード。ビクターより発売された。

【主人公・通常台詞】

悪霊退散！／あんたなんか知りません！／言うだけならタダですよね。／一日中部屋に閉じこもりですね。／言われた通りに作っていて楽しいですか！／上を向いて歩きましょう！／噂話なんか信じないぞ！／よくわかんないけど良心がいたみます。／音楽聞きながら仕事していいんですか？／過去のキャリアがなんだっていうんですか！／勘違いしていますね。／給料を一体何につぎこんでいるんですか？／業界人って常識が無いって聞きました。／嫌いな人ばかりじゃないでしょう！／クリエイターを気取っているだけですね。／芸能人気取りのクリエイターって多いですね。／ゲームにだって未来はあるはず！／ゲームの面白さはユーザーが決めるんです！／ゲームは子供がする遊びです。／ゲームを作るのに年は関係無い！／子供相手にムキになってますね。／根拠の無い自信だけはスゴイですね。／／雑誌の採点基準なんてアテになりません！／サンダルばきはどうかと…／ＣＭは深夜だけですね。／時間にルーズな人が多いってほんとですか？／親しき仲にも礼儀が必要です！／実力を棚にあげてモノのせいにしてますね。／自分のことしか考えてないようにみえます！／ジャンクフードばっかりですね。／終電より泊り込みですか？／10人ぐらいでゲームは作れる！／素人の意見も聞きましょう！／スーツ持っていないんですか？／そんなに限定品が好きですか！？／体力の衰えをカバーしましょう。／誰でもできそうな仕事です。／誰も信じられないのか！？／ダンボールと新聞紙はどっちが暖かいですか？／遅刻ばかりしてますね。／ちゃんと話を聞いてください！／使い回していますね。／机の上のヌイグルミは気にならないんですか？／徹夜仕事を自慢気に話す人が多いですね。／何

もしてないのに仕事をした気になってますね。／何を怖がっているんですか？／人が苦手なんですね。／日本語をしゃべりましょうよ。／ニヤつかないでください！／入館許可証忘れちゃだめですよ。／人のいいなりになってゲームを作ってますね。／人見知りしますね。／開きなおりましたね！／プロ意識を持ちましょう！／分社化…／変なことすると人を呼びます！／僕にはこれしか無いんだ！／僕は何も知らない、だからこそがんばれる！／僕らのゲームを待っている人だっています！／僕を惑わそうとしてるな！／本当に人間ですか！？／毎日、終電ですか？／まだ、業界は死んじゃいない！／マニアとかオタクという言葉が勲章ですよね。／みなさん、キャラクターグッズが好きですよね。／「やっとくやっとく」とか言っていつやるんですか！／口先だけならなんとでも！／楽な方法を選ぶべきじゃない！

【主人公・クリティカル台詞】

頭、悪そうですね。／言い訳が上手ですよね？／忙しいフリをしてませんか？／言ってる事とやってる事が違います！／噂は本当なんですか？／大人ってずるい…／お風呂に入りましょうよ。／業界人は火遊びが激しいとか聞きました。／愚痴ばかりの人が多いですね。／ゲーム制作って目的を見失いがちです！／ゲーム作りは理屈じゃないんだ！／ゲームで泣いたことありますか。／心に響くゲームがありますか！／雑誌、見ましたよ。／実力も無いくせに…／新聞とかニュースとかちゃんと見てますか？／他人のせいにして楽しいですか？／ちゃんとした言葉をしゃべってください。／調子のいいことばかり言いますね。／つまらない話を難しくしていませんか？／なぜ、発売日は延期になるの？／70億って本当ですか？／場の空気を読めない人が多い！／人のことをみくびってませんか？／人の目を見て話しをしましょう！

【スタッフ・通常台詞】

アイデアだけで金がもらえるか！／悪魔に魂、安売りだ！／遊びじゃねぇんだよ！／新しい遊び空間を見つけるんだ！／あっちいけ！／おもしろいよな？／いいから予算をよこせ！／言いたいことばかり言いやがって！／いつになったら終わるんだ！／うるせぇっ！／うんざりなんだよ！／偉そうな口をきくな！／大型筐体こそアーゲードの華！／ＯＫといったが、ＧＯではない！／オタクが嫌いなのは近親憎悪だってなぜ気づかない！／男のロマン。それはループレバー。／思いつきは企画と言わねぇ！／思いつきを仕様書にまとめる身にもなってみろ！／オレが法律なんだよ！／俺なら３秒だよ。／オレの有明は誰にも止められない…。／オレの代りはいくらでもいる。／オレの心はサターンと共にある。／俺はこの道40年だ！／俺を殴ってみろ！／オレを巻きこむな！／開発者が写真うつりを気にしてどうする！／帰れ！／過去の栄光は永遠なのだ！／金を使う暇がないぞ。／彼女が欲しい～！実在しなくてもいい～！／彼女が欲しい～！もう男でもいい～！／カラオケでアニソンばかり歌ってるんじゃねぇ！／給料が上がらねぇんだよ！／きゅ、救急車呼んでくれ…。／給料もらってアーティストを気取るんじゃねぇ！／義理人情で仕事できるか!／ゲームデザイナーという職業はない！／ゲームにポリゴンなど必要ないのだよ！／このツラサがお前にわかるか！わかるまい！／このまま消える運命さ。／このマルチメガが量産された暁には…！／孤立せよ…。／これが現実だ！／これも仕様だと言うのかあああ！／残業400時間オーバーだ！／32ドット16色あれば世界の全てを表現できる！／Ｇジャンに皮手袋はオシャレって言わないぞ。／時間がたりないんだ！相手しているヒマはねぇ！／仕事をしたきゃ、耳を塞ぎな。／知ったかぶりの口をきくな！／締め切りまもらねぇぇぇ！／順調に遅れてます！／しょせん、才能の切り売りさ。／人生再インストール／ストレスたまると食欲が増す！／ズルい奴が笑うこれが常識だ／生活のためにゲーム作るんじゃねぇ！／抱き枕の数は勲章じゃないからな。／楽しいことばかりじゃないぜ、ボウズ。／たまにはヒゲを剃れ！／誰が俺をこんな風にした！／誰に向かって話をしてるんだ？／ちゃんと本を読めよ。／低賃金でやってられるか！／店舗研修は辛かった。／道理はいらねぇ！／特殊コンパネ最高～！／友達が一人…また一人と去って…まだ何かを奪うってのか？！／中も見ないようなポスターを集めるんじゃない！／なぜゲームというのはいつまでも完成しないんだあぁ！／なんでコードが後ろから生えているんだ！／なんでこんなヘキ地に会社を作るんだ！／何日も家に帰れないつらさがわかるか？／バグが無くなるわけがなかろう！／火遊びはたいがいにしときな。／人並みの幸福を求めてなぜ、悪い！／人の気も知らず、いい気なもんだ！／人を思いやるヒマもねぇさ！／開き直るのが鉄則だ！／フン、だめやこわないやん。／ベクタスキャン最高～！／ベッドを買ったのに寝袋生活だ！／マスターシステムはぼくの青春だった。／みんなどこ行っちまったんだ！／みんなバブルの幻影さ。／昔はよかった…。／ムカツクんだよ！／無理を通すんだよ！／もう、何も言われたくないんだ！／持ち上げられて落とされる…味わったことがあるか！／休みをよこせ！／辞められればとっくに辞めてる。／ユーザーとの約束？笑わせるな！／夢を見たきゃ、帰りな。／横画面で縦シューなんか邪道だあああ！／ヨメさんが欲しい～！人間じゃなくてもいい～！／理想論ばかり並べるな！ガキ！／レトルトカレーの食べ比べはグルメって言わないんだよ！／労働基準法を知ってるか？／若いウチからこんな所に来るな。／ワガママユーザー、お堅い上司！やってられるか！

【スタッフ・クリティカル台詞】

ウソじゃねぇよ。／ガールフレンドはいるのか？／カネの問題なんだよ！／ギリギリだな。／子供は知らないほうがいい。／好き勝手言うな！／仲良しこよしで渡れるほど業界は甘くないぜ。／何一つ思い通りにはいかない！それが業界だ！／マヌケユーザーにはバグ入りゲームがお似合いさ！／もう、たくさんだ！ユーザーのわがままには！／ロクに寝れない、フロにも入れないぞ！／若いうちから何やってんだ？／若いなボウズ。

大河半実録まんが

セガガガへの道

激闘編

作★画 ゾルゲール哲

第四回　アフレコ大作戦!!の巻

今日はアニメのアフレコだ!!!

青二プロダクションのみなさん

ゾルゲール哲（本編）

OKです。ちょっと休憩しましょう。

ディレクター 峰キ

サウンド 金子

やっと半分か…しかし何としても今日中に収録を終えなければ。

な、なぜ二人が血相を変えて声優さんのところへ？

ち、ちょっと待ってください!!!

そ、そうか!!オレはスケジュールに気を取られるあまり、声優さんのケアまで気が回っていなかった!!!

うひょひょ～ッ!!!! オレ、サインもらっちゃいましたぁサイン♥

オ、オレなんか、一緒に写真なんか撮ってもらっちゃってもうだめ!!!!

THE END

激伝!!

「セガガガ」を知るには、セガ史は避けて通れない道。新規ファンは謙虚な姿勢で、マニア諸氏は再確認の意味で。設立半世紀を迎えるセガを、いま一度振り返ってみてほしい。

セガ史

セガ50年史

激動の半世紀を生き抜いてきたセガ。その歴史の重みを回顧せよ！

1951年
「SERVICE GAMES（サービス・ゲームズ」の社名で創業開始。創業は2人のアメリカ人、レメイヤー氏とスチュワート氏。
大手玩具メーカー「バンダイ」の前身である「萬台屋」設立。

1953年
「タイトー」の前身である「太東貿易」が設立される。

1955年
「ナムコ」の前身である「中村製作所」が設立される。

1960年
商号を「日本娯楽物産（株）」とする。国産初のジュークボックス「セガ1000」をリリース。→●

1964年
「日本機械製造（株）」を吸収合併。業務用アミューズメント機器の製造を開始する。

1965年
（有）ローゼン・エンタープライゼスと合併、社名を「セガ・エンタープライゼス」に変更。アミューズメント施設の運営を開始する。

1966年
アミューズメント筐体「ペリスコープ」をリリース。世界的なヒット作となる。→●

1969年
米国コングロマリットの「ガルフ・アンド・ウエスタン・インダストリーズ」の傘下に入る。

セガ名鑑AtoZ

セガの歴史を彩ってきた往年の名機をピックアップ。時代を肌で感じろ！

国産初のジュークボックス

Ⓐ セガ1000

国内で初めて製造が開始された、記念碑的なジュークボックス。後に社名ともなる「セガ」の名称が、すでに名づけられていた点は興味深い。

記録的ヒットの大型エレメカ

Ⓑ ペリスコープ

機械式で作動する、いわゆるエレメカによる潜水艦ゲーム。独創的な装飾がいかにもセガらしさを出している。純粋なゲームを目的とした大型筐体の中ではセガ史上初のヒット作となり、この頃から、大型筐体にかける熱意が伺える。

セガ初のコンシューマ機

Ⓒ SG-1000

セガが初めて世に送りだした、家庭用の汎用ゲーム機。奇しくも、永遠のライバル機「ファミリーコンピュータ」とは同月発売（83年7月）。圧倒的なファミコン人気に押され、苦戦を余儀なくされる。

「SG-1000」と同機能を備える低価格パソコン

D SC-3000

各社より相次いでリリースされた、低価格8ビットパソコンブームの流れに乗るかたちで発表された。標準でBASIC言語を装備、自作プログラミングを楽しむこともできたが、MSXのヒットによって淘汰の道を歩むことに。後にキーボード部分をハードキーにした『SC-3000H』もリリースされる。

デザイン一新、コントローラも使いやすく！

E SG-1000II

垢抜けないデザインだったSG-1000からスタイルを一新した新モデル。TVコマーシャルの大量投入などによって、初代機を上回る普及台数となる。ライバル機のファミコンに対抗してか、使いづらかったコントローラ部分にも改良が施されている。

体感ゲーム機 第1号

F ハングオン

後に「体感ゲーム」シリーズと総称される、大型筐体シリーズの第1作目。大型バイク型の筐体にまたがって、左右に体重移動することでコーナリングしていくいう、技巧を感じさせる筐体。ダイナミックな操作感が人気を集めた。その技術は後進の名機「アフターバーナー」や「R-360」へと受け継がれた。

1978年
タイトー『インベーダー』リリース。空前のブームを巻き起こし、アミューズメント業界の下地を形成する。

1980年
任天堂「ゲーム＆ウォッチ」発売開始。国内で1200万台を超す大ヒット作となる。

1983年
セガ初のコンシューマ機となる「SG-1000」発売開始。→●

「SG-1000」と同等の機能を持つ8ビットパソコン「SC-3000」を発売。→●

任天堂「ファミリーコンピュータ」発売開始。初年度に40万台以上を売り上げ、ライバル機に大きく水をあける。

1984年
CSKグループの買収により、CSKグループの傘下に入る。欧州での業務用アミューズメント機器のマーケティング拠点として、「セガ ヨーロッパ」を設立。

「SG-1000」の互換機「オセロマルチビジョン」がツクダオリジナルより発売開始。

「SG-1000」のリニューアル機「SG-1000II」発売開始。→●

1985年
世界初の体感ビデオゲーム機『ハングオン』発売。→●

任天堂『スーパーマリオブラザーズ』発売。500万本超のセールスを記録し、ファミコン人気を決定づけることになる。

1985年
アーケード向け景品キャッチャー機「ＵＦＯキャッチャー」発売。→G

「セガマークⅢ」発売開始。→H

1986年
米国にて子会社「セガ オブ アメリカ」の株式店頭登録。

アーケード体感ゲーム『スペースハリアー』『アウトラン』発売。大型筐体がブレイク、アーケードゲームの牽引役となる。

任天堂「ディスクシステム」販売開始。『ゼルダの伝説』が大ヒットを記録。

エニックス『ドラゴンクエスト』発売。ロールプレイングブームの火付け役となる。

タイトー『アルカノイド』をアーケードでリリース。「ブロック崩し」リメイクものの先鞭をつける

1987年
体感ゲーム機『アフターバーナー』『アフターバーナーⅡ』をリリース。→I

「セガ マスターシステム」発売開始。→

ＮＥＣホームエレクトロニクス「ＰＣエンジン」発売開始。強力なスプライト機能などで、ライバル機との差別化を図る。

エニックス『ドラゴンクエストⅡ』発売。日本中をドラクエブームが席巻する。

スクウェア『ファイナルファンタジー』発売。

セガによるクレーンゲーム機の第１号。数年後のブームを経て、アーケードゲーム市場にて大きな位置を占めることになる。現在に至るまでモデルチェンジが幾度もなされているが、基本的な商標名「ＵＦＯキャッチャー」は今も変わらず、クレーンゲーム機の代名詞とも言うべき存在といえる。

景品キャッチャーブームの先駆者

G UFOキャッチャー

打倒ファミコンを目指した新マシン

H セガマーク Ⅲ

貧弱だったスプライト機能を強化、ファミコンと互角以上に渡り合えるスペックを打ち出した、ＳＧシリーズの上位互換機。アーケードの人気作を意欲的に移植してアーケードゲームファン層を取りこんでいく方向性を打ち出すが、サードパーティの参画に積極的でなかったことが、ゲームのラインナップに限界をもたらした。

『アレックスキッド』より参加のアレク

空戦リアリティをストイックに表現

I アフターバーナー

目くるめくスピード感と空戦のスリルが大いに話題を呼んだ、体感ゲーム史に残る名作。映画『トップガン』の人気も追い風となり大ヒットとなる。スロットルレバーのない『アフターバーナー』が先行でリリースされたが、その後すぐに『～Ⅱ』への移行が行なわれたという経緯がある。

c SEGA 1986
c SEGA 1987

セガマークⅢにオプションの形でリリースされた、「ＦＭ音源パック」と連射機能ユニット「ラピッドファイア」などの機能を標準装備した、セガマークⅢの後継機。翌年にはメガドライブが発売されてしまったため、とかく短命なイメージがつきまとう機種である。

あまりに短命な後継機種

J セガマスターシステム

"落ちモノ"ブームを巻き起こした革命的ゲーム

K テトリス（アーケード版）

旧ソ連生まれのパズルゲーム。その単純なルールとは完全に反比例する中毒度の高さにハマる人々が続出。さまざまな機種でリリースされたが、もっとも早い時期に知名度を上げる要因を作ったのが、このアーケード版といえる。サラリーマン層をアーケードに呼び込む牽引力ともなった。

名作ＳＴＧ「ファンタジーゾーン」の自機でもあった「オパオパ」

セガ大躍進の足がかりとなる名ハード

L メガドライブ

メジャー機種としては初の16ビットＣＰＵを搭載、高機能をウリにしたゲームマシン。アーケードの移植作をリリースしていくというセガマークⅢ時代の路線を踏襲しつつも、多くのサードパーティを迎えることで、次々と名作を生み出していく。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の海外での大ヒットもあいまって、高い市場普及率を維持。94年のサターン登場までの６年間を現役で通し、多くの熱狂的ファンを生んだ。

1988年

アーケード『テトリス』をリリース、大ブレイク作となる。→K

16ビットゲーム機「メガドライブ」発売開始。→L

セガ・エンタープライゼス、東証二部上場。

ＮＥＣホームエレクトロニクス、初のコンシューマ向けＣＤ-ＲＯＭドライブを発売。

任天堂「スーパーファミコン」の仕様を発表。

エニックス『ドラゴンクエストⅢ』発売。

スクウェア『ファイナルファンタジーⅡ』発売。

1989年

任天堂『ゲームボーイ』発売。『テトリス』の大人気を受け、大ヒットを商品となる。

ゲーム関連訴訟問題が相次いで表面化。

『シムシティ』日本語版がパソコン版でリリース、大ヒット作となる。

©SEGA 1986.
™and ©1987,Academy Soft-Elorg. All Rights Reserved. Tetris licensed to Andromeda Software Ltd. and sublicensed to Mirrorsoft Ltd. and Sphere,Inc. ©1988 Tengen(Atari Games).All rights reserved.
Original concept,design and program by Alexey Pazhitnov and Vadim Gerasimov,respectivly. Adapted by ©SEGA 1988

1990年
360度体感ゲーム機『R-360』アーケードに登場。→●

カラー液晶を採用した携帯ゲーム機「ゲームギア」発売開始→●

セガ、東証一部上場。

任天堂「スーパーファミコン」発売開始。ソフトのラインナップに遅れが目立ったメガドライブに対し、充実したソフトラインナップを用意。圧倒的な巻き返しを図る。

SNK「NEO・GEO」を発売開始。

スクウェア『ファイナルファンタジーⅣ』発売。

1991年
IBM-PC互換機とメガドライブとを合体させたパソコン「テラドライブ」発売。

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』発売。セガを代表する名ソフトとなり、任天堂の独占状態を巻きかえす。→●

メガドライブ用のCD-ROMユニット「メガCD」発売開始。→●

カプコン『ストリートファイターII』をアーケードでリリース。対戦格闘ゲームのムーブメントを巻き起こす。

体感至上主義の極みに立つハード

M R-360

体感シリーズの流れを汲む超ド級の大型ハード。前後左右方向にダイナミックに回転するその筐体はひときわアーケードで目を引いた。反面、稼動にはオペレーターが必須であるなど、ゲーム機としての枠を超えてしまった印象も強い。筐体によっては『アフターバーナー』や『G-ROC』など違うソフトが組み込まれていた点からも、ハードの開発のみが先行してしまったイメージが強い。

カラー液晶を採用した意欲的携帯ゲーム機

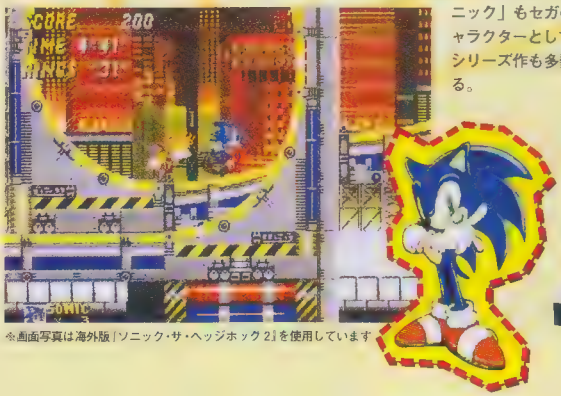
N ゲームギア

ゲームボーイが開拓した携帯ゲーム機市場に、カラー液晶を引っさげて殴り込みをかけたハード。スペック的にはセガマークⅢとほぼ同等で、しかもカラー液晶を装備するものの、キラーソフトに恵まれず普及率はふるわなかった。後にさまざまなバージョン（ソフト同梱版や色違い版など）がリリースされており、ある意味コレクター泣かせの存在かも。

劣勢を一挙に跳ね返したセガ随一の功労者

O ソニック・ザ・ヘッジホッグ

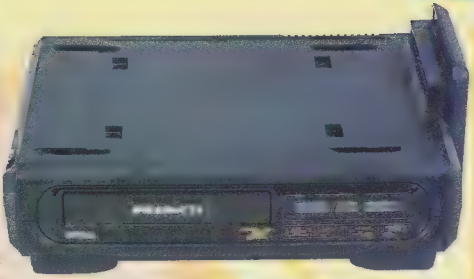
常識破りのスピード感、クールな画面構成やキャラクターなど、かつて存在しなかった魅力で、記録的ヒットとなった横スクロール型アクション。ことに海外での人気は「爆発的」と言っていい程に凄まじく、スーパーファミコンを凌ぐ人気ぶりを見せた。主人公「ソニック」もセガの看板キャラクターとして定着、シリーズ作も多数生まれる。



※画面写真は海外版「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」を使用しています

c SEGA 1992
c SEGA

家庭用ではＰＣエンジンに次ぐ２番目のＣＤ-ＲＯＭマシン。メガドライブ本体より高速なＣＰＵを搭載し、スーパーファミコンで採用された回転拡大機能もサポートするなど、高機能化を念頭に設計された。残念なことに、それが価格にも反映され、メガドライブ本体の倍以上の49800円という価格設定になった。



高機能＆高価格を誇る重量級ハード

P メガCD

ポリゴン時代の幕開けを告げたリアル指向レースゲーム

Q バーチャレーシング

体感ゲームシリーズで立て続けにヒットを飛ばしてきたＡＭ２研の新境地。それまでの擬似３Ｄによるレースとは異なるリアリティを高いレベルで実現した。リアル指向を標榜する鈴木裕氏の、このこだわりは、後の「バーチャファイター」へと受け継がれていくことになる。

ゲームセンターを飛び出した体感筐体

R AS-1

大型の宇宙船然とした筐体に、最大８人が乗り込めるという、大型アミューズメントパーク向け業務用ハード。インタラクティブ性はなく、再生映像にシンクロした動きを体感するのが主眼となっており、かつて一心同体だった「体感」と「ゲーム」とが、事実上ここで袂を分かつこととなる。

1992年

フルポリゴンによる３Ｄレースゲーム「バーチャレーシング」発表。→●

大型アミューズメント筐体「AS-1」発表。→●

アメリカの発明家ジョン・コイル氏が、「ビデオゲームは『低周波音声記号を使ったカラー画像をテレビモニタに表示する特許』の侵害にあたる」として、セガと任天堂、アタリ社を告訴。任天堂とアタリ社は低額での和解に成功するも、セガは敗訴。約57億円の賠償金を支払う。

レーザーディスクを用いたソフトを楽しめる家庭用ゲーム機「レーザーアクティブ」パイオニアより発売。

ＮＥＣホームエレクトロニクス、ＣＤ-ＲＯＭ一体型マシン「ＰＣエンジンＤｕｏ」を発売。

1993年
最大8人同時対戦可能なレース『バーチャフォーミュラ』発表。

3D対戦格闘『バーチャファイター』発表。→

メガドライブのリニューアル機「メガドライブ2」発売開始。基板のコンパクト化で本体は小型化。

「メガCD2」発売開始。コストダウンにより価格は約3万円に。

任天堂「プロジェクト・リアリティ」構想を発表（「NINTENDO64」の前身）。

新型ゲーム機「セガサターン」の投入をアナウンス。

ソニー、「PS-X（現在の「プレイステーション）」を発表。

NECホームエレクトロニクス、PCエンジンの後継機にあたる機種のリリースを発表。

松下、32ビットゲーム機「3DOリアル」発売。

テレビゲームでてんかん発作を起こし死亡事故が起きた、との衝撃的なニュースが報じられる。

CD-ROMを搭載し「マルチメディア」を標榜したパソコンが次々に登場。

3D対戦格闘の礎となった革命作

S バーチャファイター

ポリゴンによる人体モデルを用いることで、いままでにない格闘空間の創造に成功した傑作。2D格闘ゲームのマンネリズム化によって飽和し始めたアーケードゲームシーンは、この一作によって変化を余儀なくさせられていく。英国のスミソニアン博物館に保存されている、唯一のTVゲームでもある。

バーチャルリアリティを用いた体感アトラクション

T VR-1

ヘッドマウントディスプレイを装着し、可動型座席の体感アクションを楽しむアミューズメント用の大型筐体。大型機器への開発意欲が、いまだ健在であることを知らしめた。

ゲームセンターの客層を一変させた大傑作

U バーチャファイター2

1作目のコンセプトを継承しつつも、映像面・操作面・ゲームとしての駆け引きなど、あらゆる面で前作を凌駕した傑作。前作ファンのみならず新たなファン層を開拓していき、極めて息の長い人気を誇る大ヒット作となる。ゲームに縁のなさそうなサラリーマンなどが、足しげくゲームセンターで対戦に興じる光景を作り得たのは『インベーダー』『テトリス』以来の快挙。

©SEGA 1993
©SEGA 1994

『NiGHTS』で初お目見えしたナイツ。『クリスマスナイツ』でも登場した

"次世代ゲーム機"戦争の覇権を競った名機

V セガサターン

32ビットCPUを2機搭載、「64Bit級」なるキャッチが冠されたこともあった「次世代機」。ライバル機であるプレイステーションとは同時期、同価格でリリースされ、真正面からの市場シェア争いが繰り広げられていく。『バーチャファイター』『～2』などの人気作の移植で勢いづくも、プレイステーション側も『鉄拳』シリーズや『リッジレーサー』など強力なラインナップで対抗。約1年間はバランスゲームが続くが、プレイステーションが100万台を超えた辺りから少しずつ差を広げられていくことに……。

32ビット移行期へ悲哀漂う過渡期的ハード

W スーパー32X

サターンと同等のチップを搭載し、メガドライブにポリゴン描画能力を拡張するオプション機器。依然として根強い人気を得ていたセガのファンにとってはメガドライブ延命の一縷の希望だったものの、ソフトの供給ラインがサターンへと移行してしまい、最終的には数えるほどしかソフトが出なかった悲運のハード。ちなみに発売日はプレイステーションと同日（94年12月3日）であった。

1994年

業界初のHMD（ヘッドマウントディスプレイ）アトラクション「VR-1」発表→

3D対戦格闘『バーチャファイター2』発表。→

32ビットゲーム機「セガサターン」発売開始。→

メガドライブ用32ビットアダプタ「スーパー32X」発売開始。→

アイワ、メガドライブ機能搭載のCDラジカセ「CSD-GM1」発売。

コンシューマ製品の国内販売会社として(株)セガ・ユナイテッド設立。新ハード「セガサターン」向けの流通ルートの構築を図る。

1995年

セガ／アトラス、『プリント倶楽部』発売開始。→

プレイステーション・サターンの両機種、値下げ競争激化。7月にはソニー プレイステーションが29800円、セガ サターンが34800円に値下げされる。

c SEGA 1996

1996年
セガサターン（白バージョン）、20000円に値下げ。

ＳＣＥ、プレイステーションを19800円に値下げ。

東京副都心にセガ直営のアミューズメント施設「東京ジョイポリス」開設。

任天堂、64ビットＣＰＵ搭載機のNINTENDO64を発売開始。

デジキューブ、コンビニでのゲームソフト販売を開始。

1997年
バンダイとの合併を２月に発表。５月には合併解消を発表し、白紙状態へと戻る。

1998年
ドリームキャストと同等の機能を持つ業務用汎用ボード「ＮＡＯＭＩ」発表。→

ドリームキャスト発売開始。→

1999年
ドリームキャスト、米国・欧州で発売開始。

ドリームキャスト、19800円に値下げ。

ネットワーク事業を分社化。

2000年
ソフト開発部門を分社化。

2001年
家庭用ハード業務からの撤退をアナウンス。

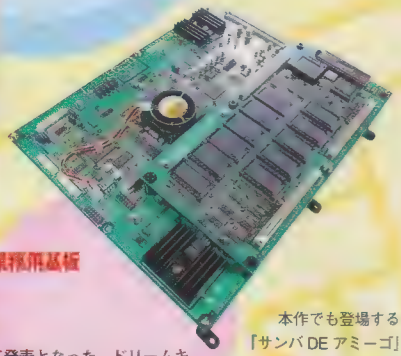
セガ会長、大川功氏逝去。

『セガガガ』発売。

「プリクラ」ブームの旗手

X プリント倶楽部

アトラスと共同で開発／販売が行なわれた、簡易シール作成機。女子学生を中心とした客層に大流行し、各社がこぞって類似機を発売。ゲームコーナーの面積比を一変させるほどの人気商品となった。事実、現在でも「プリント倶楽部」などの大型筐体のみを扱う店舗が点在している。他社製品も含めた俗称「プリクラ」は、もちろん本機の略称のことである。

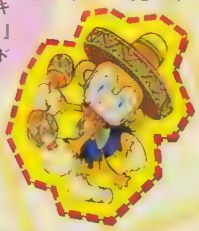


家庭用機との互換性がウリの業務用基板

Y NAOMI

ドリームキャストの発売に先駆けて発表となった、ドリームキャスト互換のアーケードシステム基板。「ダイナマイト刑事２」『クレイジータクシー」など、多数の佳作がリリースされ、ドリームキャストへの移植が行なわれている。

本作でも登場する『サンバDEアミーゴ』



セガ・ハード史の最後を飾る「夢」のマシン

Z ドリームキャスト

64ビットＣＰＵを搭載した、セガ家庭用ゲーム機の最後となるハード。2001年３月をもって製造ラインはストップされている。ソフト開発の容易さや、標準でインターネット接続環境が用意されている点など、他ハードに対するアドバンテージは依然として高かった。ちなみに、歴代のセガハードの中でも、色違いバージョンは最も多数発売されている。集めるなら今が最後のチャンスかも!?

©SEGA 2000

SEGA名迷キャラクター列伝

不思議とアクの強いキャラクターが多いセガのゲーム。「ソニック」のような全世界的な人気者からマニアックなキャラクターまで生み出してきた、その遍歴を公開！

登場年	キャラ名	登場作品	備考
83～?	ゲームズ博士	SG-1000用ゲームの取説	初期ＳＧ-1000用ゲームの取説にヒント解説係として登場
84～?	アソビン教授	SG-1000 & マークⅢの取り説	ゲームズ博士の後継キャラ。役目も同じくヒント解説係
85～	オパオパ	『ファンタジーゾーン』他	アーケードで発売された、人気シューティングの自機。
85～	アレックスキッド	『～ミラクルワールド』他	ポストマリオを目指した（？）キャラ。シリーズは計６作存在。
87	アリサ	『ファンタシースター』	ヒロインにして主人公という、当時としては珍しい存在。
89	ネイ	『ファンタシースターⅡ』	シリーズ中でも最も人気の高い、悲劇のヒロイン。
90	ボナンザ	『ボナンザブラザーズ』他	後に『タントアール』等のシリーズで復活、ヒット作となる。
91	ソニック	『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』他	いわずと知れたセガの顔役。マリオを凌ぐ大人気キャラに。
92	大鳥居マニア	『バトルマニア』『バトルマニア大吟醸』	セガネタを含む脱力ギャグを連発するヒロイン。マニア人気高し。
94	ペパルーチョ	『クロックワークナイト』	ブリキ玩具然としたキャラ。いまひとつ人気が出ずじまい。
96	ナイツ	『NiGHTS』	ソニックチームが新たに送り出したニューフェイス。
96	コンバット越前	『デスクリムゾン』	信者も多いカルト作の主人公。せっかくだから紹介するぜ。
97～98	せがた三四郎	テレビＣＭ他	名台詞「セガサターン、シロ！」が有名なＣＭキャラ。
98～99	湯川専務	テレビＣＭ他	ドリームキャストの販促活動に尽力。ＤＣの外箱でもおなじみ。

ゲームズ博士
「オセロ」などの極少数の初期タイトルのみ登場するレアキャラクター

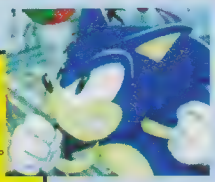
アソビン教授
ゲームズ博士の後継として登場するも、役割は変わらず。登場作品は割と多い

オパオパ
１作目の知名度のみが目立つが、続編もアリ。弟はウパウパもシリーズ作で登場

アレク
マークⅢでデビュー、アーケードでも続編が登場したが、いまひとつ人気なし

アリサ
セガ初の大作ＲＰＧ「ファンタシースター」の主人公として登場した女の子

ナイツ
ソニックチームがサターンに送り出した個性派キャラ。立ち居振まいが洗練されている



ソニック
欧米で大ブレイク、凱旋帰国した人気者。メガドライブのイメージキャラとして長く君臨

ネイ
物語のメインキャラ。正式名称はネイ・セカンド。非業の最期にはただ涙あるのみ

© SEGA

セガの現在、そして未来

分社化、そしてドリームキャスト発売中止など、世紀の境目をまたぐ時期に大変革を迫られたゲーム業界の雄、セガ。半世紀を迎えたセガはどこへ向かうのか？　……その鍵を握っているのは、やはりセガを長年支えてきた優秀なゲームクリエイターたちである。その意味では、分社化というのはセガ再生への第一歩でもあったのだ。同じ社内という殻に捕らわれることなく、良性のライバルとして切磋琢磨し合うという、かつてないほどにポジティブな関係の構築。着実に変化を遂げつつあるセガの現状を、一緒に楽しんでみるのもファンならではの愉悦である。汝、胸を張ってセガファンを名乗るべし！

●セガグループ　ソフト開発関連企業

（代表者名、敬称略）

ロゴ	現在の社名	旧開発部署名	代表者	代表作
	(株)ワウ エンターテイメント	第1ソフト研究開発部	中川 力也	The House Of The Dead Get Bass
	(株)CSK総合研究所 ※1	第2ソフト研究開発部	鈴木 久司	バーチャファイター シェンムー一章横須賀
	(株)ヒットメーカー	第3ソフト研究開発部	小口 久雄	電脳戦機バーチャロン ダービーオーナーズクラブ
	(株)アミューズメントヴィジョン	第4ソフト研究開発部	名越 稔洋	スパイクアウト バーチャストライカー2 ver.2000
	(株)セガ・ロッソ	第5ソフト研究開発部	佐々木 建仁	セガラリー2 STAR WARS RACER ARCADE
	(株)スマイルビット	第6ソフト研究開発部	新井 隆	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！ ジェット セット ラジオ
	(株)オーバーワークス	第7ソフト研究開発部	大場 規勝	サクラ大戦 エターナルアルカディア
	(株)ソニックチーム	第8ソフト研究開発部	中 裕司	ソニックアドベンチャー2 サンバDEアミーゴ
	(株)ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ	第9ソフト研究開発部	木口 直也	スペースチャンネル5 —
	(株)ウェーブマスター	デジタルメディア制作部	牧野 幸文	ルーマニア#203 —

※1　第2ソフト研究開発部は(株)CSK総合研究所と統合して活動中

<序列は旧開発部署名に準じています(順不同)>

編集後記

Writer
城戸 芳充

クラス 3年寝太郎
座右の銘 そんなに限定品が好きですか!?
萌え セガギャラガ萌え

マークⅢからセガ道に入門、購入後3日でパッドを改造（＋字キーを強引に移植）した肉体派セガ人（自称）。ファンタジーゾーンのエンディングに涙し、FM音源パックに胸躍らせ、メガドライブの内臓アンプの音質に失望し（即改造の刑）、『レイノス』中毒の日々を送った過ぎ去りし日々……。自らのゲーム遍歴を、まるで鏡をのぞきこむように回顧させてくれた本作に、最大級の感謝を贈ります。
[Gamer/Human]
May fortune be with you...

Writer
関根 博寿

クラス コレクター
座右の銘 逃亡不可
萌え ゲームオープニング萌え

うおー、ドグマ本社の岩トラップは酷すぎるぞー。逃げ切れずに何度死んだことか。頼むからまっすぐ走ってくれー。

Editer
舟崎 茂

クラス ゲーマー
座右の銘 人並みの幸福を求めてなぜ、悪い！
萌え 2D格ゲー萌え

30分待って新作ゲームをダウンロード。本体の電源を落としてセーブデータ残らず。「ゲーム図書館」愛してました。

～AKIBA2025（秋葉原）～

詞：岡野　哲　曲：金子　剛

1.

秋葉原　秋葉原　でっかいな
オタクの聖地　電子の魔都（みやこ）
君なら出来るさ～
電気の世界を駆けめぐり
萌え萌えいっぱい　すてきなサムシング
グッドだにょ～

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、
一切受けつけておりません。御了承ください。

ドリームキャスト™完璧攻略シリーズ⑧

セガガガ
パーフェクトファイル

2001年6月30日　第1刷発行

編　著　ファイティングスタジオ
発行者　諸角　裕
発行所　株式会社　双葉社
〒162-8540東京都新宿区東五軒町3-28
印刷所　三晃印刷株式会社

Editor / 舟崎茂
Writer / 城戸芳充、関根博寿
Special Thanks / 株式会社　セガ
株式会社　ヒットメーカー
有限会社　サンダーストン・ジャパン
Map / 柴崎　宏
Design / DESIGN-OFFICE OURS（冨樫八恵、虻川貴子）
Computer Editorial System RECCA SHA Corp.
Digital prepress SANKO PRINTING Co.,Ltd.

©SEGA CORPORATION / Hitmaker Co.,Ltd.,2001
「RPG」は(株)バンダイの登録商標です。
©FUTABASHA Printed in Japan　禁・無断転載複製
落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。定価はカバーに表示してあります。
"Dreamcast"は株式会社セガの商標です。

ISBN4-575-16269-8 C0076

歌う警告音
(GD-ROM警告メッセージ)

作詞・作曲：金子　剛

ああ、なんてD-DIRECTは便利なんでしょう
みんなも たのんでね

1.

セガガガのGDは　ドリキャス専用
CDプレイヤーで　再生はしないで
コンポや　ラジカセなどで　かけたりしちゃうと
いろいろ　悪影響が　考えられます～　Uh～
ゲームで　楽しみましょう　GDはドリキャス専用～

2.

声優の方々も　スタッフの人も
制作の方々も　お疲れ様でした
何より　セガガガ買った　ユーザーのあなた
ゲームは　いかがでしたか　楽しめましたか～　Uh～
みなさま　ほんとにサンキュー
またいつかお会いしましょう～

おそまつさまでした～

みんな　ドリームキャストを買うのよ！
せ～の～！　喜久子さ～ん♥

©SEGA CORPORATION / Hitmaker Co.,Ltd.,2001
"Dreamcast"は株式会社セガの商標です。

ISBN4-575-16269-8

C0076 ¥1300E

定価：本体1300円 ＋ 税

9784575162691

1920076013003

■攻略

■裏話

■歴史

©SEGA 1994

双葉社

© SEGA CORPORATION / Hitmaker Co.,Ltd.,2001
"Dreamcast"は株式会社セガの商標です。